HORS-SERIE joystick LE GUIDE DES CONSOLES

HORS-SERIE
joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles NEWS

- NEO GEO
- LYNX
- GX 4000
- PC ENGINE • CD ROM
- TURBO GT
- SUPER GRAFX
- MASTER SYSTEM
- MEGADRIVE
- GAME GEAR
- NINTENDO
- SUPER FAMICOM
- GAME BOY

13 CONSOLES AU BANC D'ESSAI



TRUCS ASTUCES POUR GAGNER

LE 1ER GUIDE

497 JEUX TESTÉS SUR TOUTES LES CONSOLES

T 3472 - 3 H - 40,00 F -RD



PC Engine
CORE
GRAFX
PUISSA
5 BONNES RAISONS DE S'ECLATER SUR CONSOLE NEC!!
- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile
sodipeng
SODIPENG
-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67


5
1290 Frs*
1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS
*Prix public généralement constaté


joystick
2
MAGAZINES
EN
1
CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . NEC . NINTENDO . SEGA
NUMERO 11 - DECEMBRE 90 - 25 F
joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES
324 PAGES
REPORTAGE :
LE JAPON
EMPIRE DES SOFTS
3 SUPER CONCOURS
50 000 F
DE PRIX
à gagner !
SUPPLEMENT
CONSOLES NEWS MAGAZINE N°6
INTERVIEW :
BITMAP BROTHERS
COLLECTION
joystick
Consoles
NEWS
6
MEGADRIVE
SEGA
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000
NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
LE JAPON
L'EMPIRE DES SOFTS
37 TESTS
AERO BLASTER • ARROW FLASH • ASMIK WORLD • BATMAN • BIONIC COMMANDO •
BOULDER DASH • BOXING • BUDOKAN • BUGS BUNNY • BURNING FORCE • DARK LEGEND •
DIE HARD • DINOSAURES • DR MARIO • DYNAMITE DUKE • FATMAN • FINAL ZONE AXIS •
FORTRESS OF FEAR • GHOSTBUSTERS • GOMOLA SPEED • GP MONACO • HANNY ON THE ROAD
• JACK NICKLAUS GOLF • KLAX • LEGION • LUNAR LANDER • MACH MANIA • PALAMEDES •
PARLOR GAMES • POPULOUS • Q BILLION • RABIO LEPUS SPECIAL • SPIDERMAN • VALIS III •
VOLLEY BALL • VOLLEY FIRE • WARRIORS
"LE"
MENSUEL DES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES
36-15 JOYSTICK
3000 VIES INFINIES
A CONSULTER
EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

EDITO

L'idée a germé il y a quelques mois: devant une telle avalanche de jeux, devant une telle diversité de matériels, il fallait absolument faire le point, faire un guide définitif.
Qui d'autre que la rédaction de Joystick pouvait bien mener cette tâche à bien ?
La rédaction de Consoles News, bien sûr! Vous le savez, Consoles News est le supplément gratuit spécial consoles qui est inséré tous les mois dans Joystick.
Nous avons re-testé tous les jeux afin de les juger à la lumière de ce qui se fait maintenant. Tous les jeux sortis en France depuis un an sont répertoriés, sur les 13 consoles principales.
Nous espérons que vous trouverez autant de plaisir à le lire que nous en avons eu à le faire. Ou plus exactement, à jouer durant des centaines d'heures. Yeah, ça c'est un boulot super cool!
Rendez-vous tous les mois dans Joystick...

Alain Huyghues-Lacour et Jean-Marc Destroy



INDEX DES JEUX

LE GUIDE

NEC CD-ROM 93

NEO GEO 55

NINTENDO 39

PC ENGINE 66

SUPER FAMICOM 61

SUPER GRAFX 100

SEGA MASTER SYSTEM 14

INDEX DE

GAME BOY

GAME GEAR

GX 4000

LYNX

MEGADRIVE

JOYSTICK et CONSOLES NEWS

Joystick et Consoles News sont des publications éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.

Ce Hors série de Consoles News est un supplément au JOYSTICK N° 18.

Directeur de la publication
Marc Andersen

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour

Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles

Co-Rédacteur en chef adjoint
Dany Boolauck

Rédaction
AHL et J'M Destroy

Jeux... Crack
Danboss et Danbiss

Conception artistique
Jean Jacques Dupuis

Conception Couverture
Nuit de Chine

Coordination technique
Claude Lucas
Mise en page
Pixel Press Studio

Publicité
Isabelle Weill et Marc Andersen

Directeur des ventes
Michel Yatca
tel: (1) 45 23 25 60 Terminal EB6
Modification de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Sysanim
David Weil

Photogravure
PPO, PSD

Imprimerie
Groupe J L S.a.

Distribution
Transports Presse

 Publication inscrite à l'OJD. Commission paritaire N° 70725. ISNN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustrations
Docteur Mario et Super Mario (c) Nintendo Co., Ltd
Sonic, Alex Kidd, Shinobi (c) Sega
Les autres illustrations sont (c) Nec - Atari - Amstrad.

ASTUCES

PC ENGINE

NEO GEO

NINTENDO

SEGA MASTER SYSTEM

SUPER GRAFX

SUPER FAMICOM

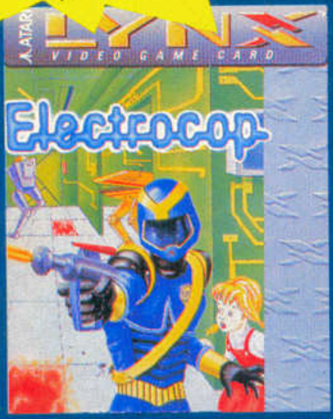
INDEX DES ANNONCEURS

A PARTIR DE 790F TTC

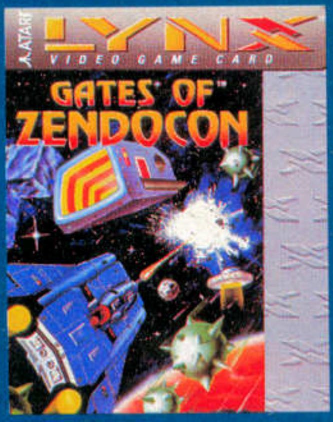
ATARI LYNX : LE JEU VIDEO

Tout nouveau, tout beau et déjà

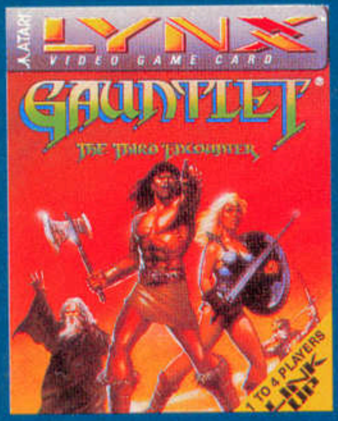
JEUX A PARTIR DE 190 F TTC



ELECTROCOP
Flic du XXI[e] siècle, mi-homme mi-robot, te voilà chargé de délivrer la fille du président enfermée dans un complexe à plusieurs niveaux.



GATES OF ZENDOCON
Muni d'armes multiples et dévastatrices, tu conduis ton vaisseau à travers 99 mondes étonnants, en repoussant les incessantes vagues d'aliens.



GAUNTLET
Virée massacre sur 40 niveaux pour 4 aventuriers qui dénicheront potions et autres trésors.



KLAX
Pour maîtriser Klax il faut une bonne dose de dextérité, de logique et de self-control. Osez relever le defi!



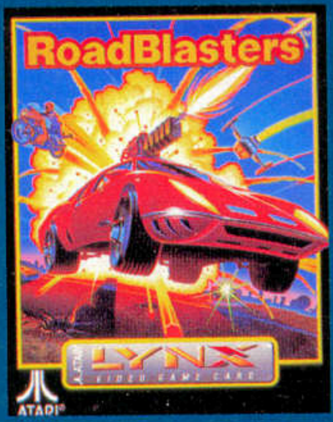
Ms PAC MAN
Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la déesse des labyrinthes, est de retour. Avale les pilules énergétiques et gobe les fantômes.



RAMPAGE
Inutile de gravir le building pour le détruire. Un coup de poing te suffit. Et si les soldats viennent te chatouiller les doigts de pieds, mange-les.



ROBO SQUASH
Le tennis de l'an 2000 se joue en salle. A toi de servir, ton adversaire est le Lynx ou un autre joueur connecté grâce à Comlynx.



ROAD BLASTERS
Dans un monde ravagé par un conflit atomique, tu joues les Mad Max, l'accélérateur collé au plancher, durant un long rallye de 50 étapes.



RYGAR
Tu es l'Élu...Rygar le guerrier. Tu dois débarrasser la Terre des Hordes du Mal qui l'ont envahie. Il te faudra pour cela traverser les 23 paysages.



CHIP'S CHALLENGE
Seules ton astuce et ton adresse te permettront de te frayer un chemin et d'éviter les pièges et obstacles des 144 niveaux de ce jeu.



SHANGHAI
Inspiré de l'ancien Mah-Jong chinois, Shangaï éprouvera tes facultés de reflexion, de stratégie et de concentration. Tu peux y jouer seul ou à 2.



SLIME WORLD
Tu vas t'aventurer dans un monde gluant, spongieux, verdâtre, inquiétant. N'hésite pas, grâce au Comlynx, à entraîner 7 amis en expédition.



XENOPHOBE
Il te faudra manger du Xenos dans plus d'une vingtaine de stations spatiales. Un conseil, ne t'y aventure pas seul! Entraîne avec toi, trois amis.



ZARLOR MERCENARY
Si ça bouge tire dessus, si ça reste fixe tire quand même. Et grâce au Comlynx, 3 amis peuvent t'aider dans ta mission-massacre.



BLUE LIGHTNING
A fond les manettes, tu pilotes ton F15 Eagle en rase-mottes au dessus de paysages escarpés, détruisant les tanks et radars ennemis.

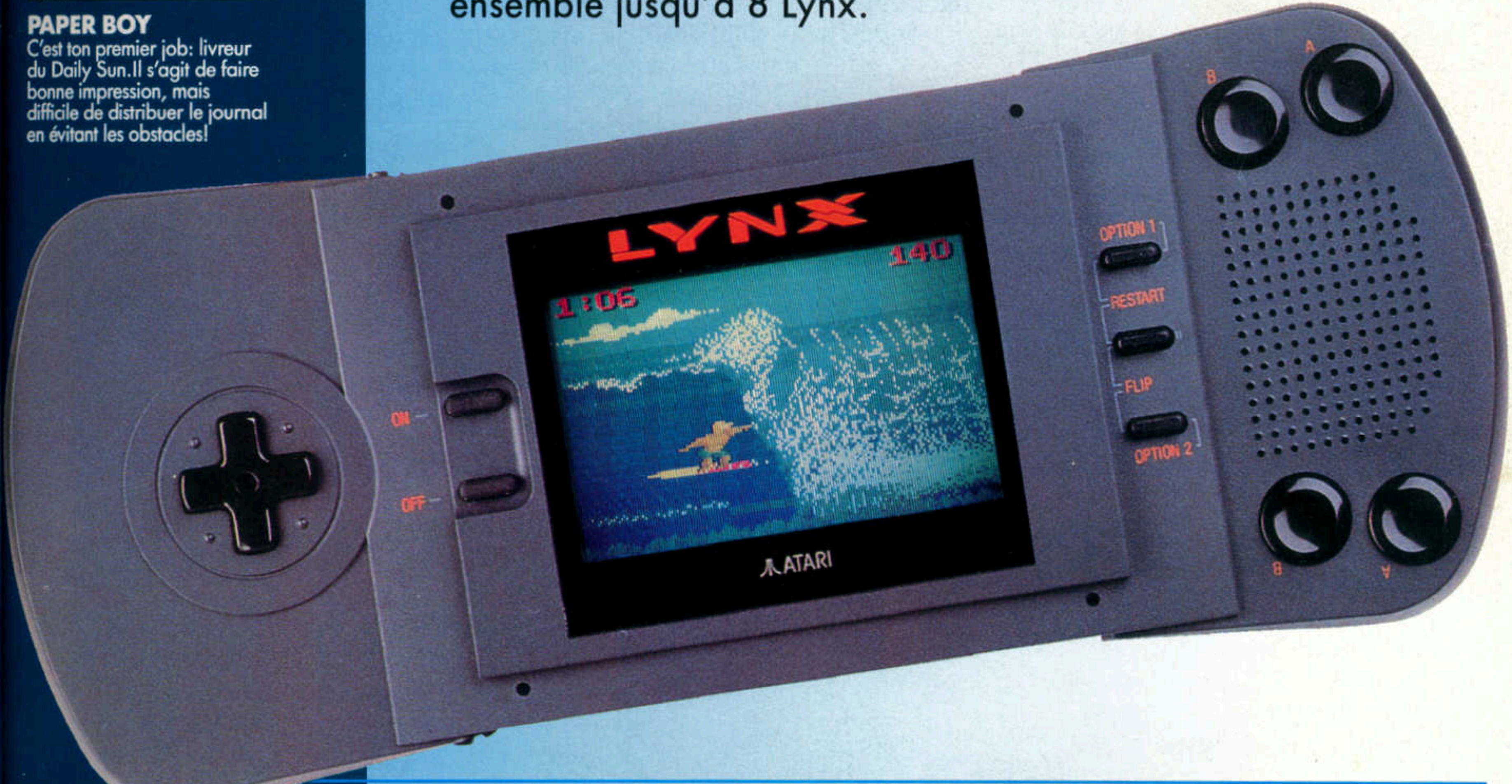
AIT UN BOND PRODIGIEUX!

20 jeux disponibles. En couleur.



PAPER BOY
C'est ton premier job: livreur du Daily Sun. Il s'agit de faire bonne impression, mais difficile de distribuer le journal en évitant les obstacles!

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique.
Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 20 jeux passionnants au catalogue. En couleur et avec un son stéréo qui chahute.
Jouez avec vos amis : le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



Console Lynx..... 790 F
California jeux*.. 240 F
Alimentation...... 64 F
Câble Comlynx.. 50 F
Total l'ensemble ~~1144 F~~
PRIX EXCEPTIONNEL
990 F TTC
*La cartouche California Games contient 4 jeux.

LYNX

Je joue quand je veux où je veux !

ATARI
AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

Prix généralement constatés au 1er mars 1991.

ATARI FRANCE 79, av. Louis Roche 92 230 Gennevilliers - Tel.: (1)40.85.31.31.

t a b l e a u

	core grafx	super grafx	megadrive
Dimensions	135x130x35 mm	302x250x70 mm	280x210x70 mm
Poids	400 g	1100 g	800 g
Prix en France	990 francs	1490 francs	1449 francs
Prix au Japon	600 francs	900 francs	400 francs
Prix aux USA	1200 francs	non commercialisée	1100 francs
Taille de l'écran	TV ou Moniteur	TV ou Moniteur	TV ou Moniteur
Résolution	256x216	320x224	320x244
Microprocesseur	65C02 (7,2 Mhz)	65C02	68000 (7,6 mhz), Z80 (3,5 Mhz)
Mémoire vive	8 Ko	32 Ko	74 Ko
Mémoire vidéo	64 Ko	128 Ko	64 Ko
Palette	512	512	512
Couleurs affichables	256	-	NC
Nombre de sprites	64	128	NC
Son	6 voies, 8 octaves dont 1 voie FM	6 voies, 8 octaves dont 1 voie FM	10 voies, 8 octaves dont 1 voie FM
Stéréo (oui/non)	oui	oui	oui
Nbr de connexions joueurs	5 par interface	5 par interface	2
Sauvegarde (oui/non)	oui, avec CD Rom	oui, avec CD Rom	par logiciel
Nombre de piles ou secteur	secteur	secteur	secteur
Autonomie	-	-	-
Capacité cartouches	512 Ko	1 Mo	1,5 Mo
Logithèque	environ 200 titres	4 titres	environ 150 titres
Prix moyen des jeux	environ 350 francs	environ 450 francs	environ 400 francs
Sortie vidéo	NTSC et RGB	NTSC et RGB	RGB
CD Rom (oui/non)	oui	oui avec interface 500 frs environ	prévu pour décembre 1991 au Japon
Sortie en France	janvier 1990	avril 1990	officiellement septembre 1990

	super famicom	neo-geo	game gear
Dimensions	200x42x74 mm	325x240x52 mm	210x103x38 mm
Poids	NC	NC	570 g
Prix en France	2490 francs	2990 francs	990 francs
Prix au Japon	1000 francs	2000 francs	700 francs
Prix aux USA	NC	NC	NC
Taille de l'écran	TV ou Moniteur	TV ou Moniteur	environ 8 cm
Résolution	256x224 ou 512x448	NC	160x146
Microprocesseur	16 bits	6800 (12 Mhz), Z80A (4 Mhz)	8 bits (3,58 Mhz)
Mémoire vive	NC	64 Ko	8 Ko
Mémoire vidéo	NC	1 Mo	16 Ko
Palette	32768	65536	4096
Couleurs affichables	256	4096	32
Nombre de sprites	NC	380	NC
Son	8 voies	numérique 13 voies	4 voies stéréo
Stéréo (oui/non)	oui	oui	oui
Nbr de connexions joueurs	2	2	2 par câble
Sauvegarde (oui/non)	oui, par logiciel	oui, avec carte mémoire	oui en logiciel
Nombre de piles ou secteur	secteur	secteur	6 piles de type AA ou adaptateur secteur
Autonomie	-	-	3 heures
Capacité cartouches	1 Mo	41,25 Mo	256 Ko
Logithèque	15 titres	15 titres	environ 20 titres
Prix moyen des jeux	environ 550 francs	environ 1000 francs	environ 250 francs
Sortie vidéo	NTSC et RGB	NTSC et RGB	aucune
CD Rom (oui/non)	à venir	non	non
Sortie en France	non officielle	courant 1990	juin 1991

comparatif

	n.e.s (nintendo)	gx 4000	master system
Dimensions	255x90x200 mm	NC	390x60x90 mm
Poids	NC	NC	400 g
Prix en France	690 francs	690 francs	490 francs
Prix au Japon	NC	non commercialisée	plus commercialisée
Prix aux USA	400 francs	non commercialisée	NC
Taille de l'écran	TV ou Moniteur	TV ou Moniteur	TV ou Moniteur
Résolution	256x240	NC	256x192
Microprocesseur	RP2A03 (6502 modifié à 1,9 Mhz)	Z80 (4Mhz)	Z80A (3,6 Mhz)
Mémoire vive	2 Ko	64 Ko	8 Ko + 16 de ROM
Mémoire vidéo	32 Ko	NC	16 Ko
Palette	52	4096	64
Couleurs affichables	4 par caractère	32	16 par caractère
Nombre de sprites	64	16	64
Son	3 voies	3 voies	3 voies, 4 octaves
Stéréo (oui/non)	non	oui	non
Nbr de connexions joueurs	2	2	2
Sauvegarde (oui/non)	oui par logiciel	non	oui par logiciel
Nombre de piles ou secteur	secteur	secteur	secteur
Autonomie	-	-	-
Capacité cartouches	de 32 à 128 Ko	NC	256 Ko
Logithèque	environ 100 titres	20 titres	environ 100 titres
Prix moyen des jeux	de 250 à 390 francs	environ 300 francs	de 100 à 350 francs
Sortie vidéo	Sécam par péritel	RGB par péritel	RVB par péritel
CD Rom (oui/non)	non	non	non
Sortie en France	1987, au Japon 1984	fin 1990	1987

	lynx	pc engine GT	game boy
Dimensions	270x105x40 mm	175x105x43 mm	90x148x32 mm
Poids	680 g	500 g	300 g
Prix en France	990 francs	2490 francs	590 francs
Prix au Japon	800 francs	1500 francs	400 francs
Prix aux USA	600 francs	1500 francs	300 francs
Taille de l'écran	environ 8,5 cm	environ 6,5 cm	environ 5 cm
Résolution	160x102	NC	144x160
Microprocesseur	65C02 + coprocesseur Susy et Mickey	65C02 (7,16 Mhz)	Cmos 8 bits
Mémoire vive	64 Ko	8 Ko	16 Ko
Mémoire vidéo	NC	64 Ko	NC
Palette	4096	512	LCD noir et blanc
Couleurs affichables	16	256	nuance de gris
Nombre de sprites	illimité	64	NC
Son	4 voies sur 32 bits	6 voies, 8 octaves dont 1 voie FM	NC
Stéréo (oui/non)	non	oui	oui
Nbr de connexions joueurs	8 par câble	2 par câble	8 par câble
Sauvegarde (oui/non)	oui, par logiciel	oui par logiciel	oui en logiciel
Nombre de piles ou secteur	6 piles de type AA ou adaptateur secteur	6 piles de type AA ou adaptateur secteur	6 piles de type AA ou adaptateur secteur
Autonomie	3 heures	2 heures	20 heures
Capacité cartouches	1 Mo	512 Ko	256 Ko
Logithèque	15 titres	environ 200 titres	150 titres
Prix moyen des jeux	environ 300 francs	environ 350 francs	environ 250 francs
Sortie vidéo	aucune	aucune	aucune
CD Rom (oui/non)	non	non	non
Sortie en France	avril 1990	fin 1990	septembre 1990

sega master system

Ceux qui pensaient que la Master System disparaîtrait rapidement avec l'arrivée de la Megadrive en sont pour leurs frais. La Master System se vend plus que jamais, ce qui n'est guère surprenant car cette console a de quoi séduire bien des fans d'arcade.





A l'instar de la NES, la Sega Master System est une console 8 bits, mais étant de conception plus récente que sa concurrente elle est sensiblement plus performante techniquement. Le modèle japonais est carossé différemment, avec des cartouches qui ne sont pas du même format que les nôtres, en revanche la version américaine est compatible avec le modèle européen. D'autre part, le modèle français est désormais remplacé par la Master System II, mais il s'agit de la même machine recarossée. Comme Sega figure parmi les plus grands concepteurs de jeux d'arcade, il est évident que cette console est plus particulièrement dédiée à ce type de jeux et qu'elle dispose de conversions de la plupart de ses succès. Les jeux de sport sont également très présents sur cette machine et depuis un an, la Master System s'est ouverte à d'autres styles de jeux, comme les jeux de rôle. La ludothèque de cette console se limitait jusqu'ici aux programmes réalisés par Sega, mais différents éditeurs développent désormais des jeux sur cette machine. Cela devrait contribuer à diversifier la ludothèque de cette console, avec l'arrivée de programmes comme Populous ou Prince of Persia. De plus, les programmeurs tirent maintenant un meilleur parti des capacités de cette machine et certains programmes, comme Mickey Mouse ou Golden Axe, présentent une réalisation d'une qualité étonnante pour une console 8 bits. Il est important de signaler que, contrairement à la politique de Bandai concernant les jeux de la NES, Virgin distribue en France la quasi-totalité des programmes disponibles au Japon et aux USA sur Master System. De plus, le délai entre la publication d'une cartouche aux USA et en Europe est de l'ordre de deux à trois mois en moyenne, ce qui permet de suivre l'actualité.



La Master System dispose d'une bonne gamme d'accessoires. Le pistolet est excellent, même s'il ne dispose pas d'autant de programmes que l'on pourrait le souhaiter, et la manette Control Stick est très réussie. Mais surtout, cette console est la seule à disposer de lunettes 3D. Ces dernières sont ce qui se fait de mieux dans le genre, car elles offrent un effet de relief tout à fait saisissant, mais il faut reconnaître qu'il est difficile de les utiliser plus d'une demi-heure d'affilée tant elles fatiguent la vue.

Virgin, qui distribue les consoles Sega en France, anime un club Sega. Il suffit de consulter le serveur Sega ou de passer un coup de fil à Maître Sega (salut Romuald) pour obtenir toutes sortes de renseignements et d'astuces sur les jeux de la Master System.

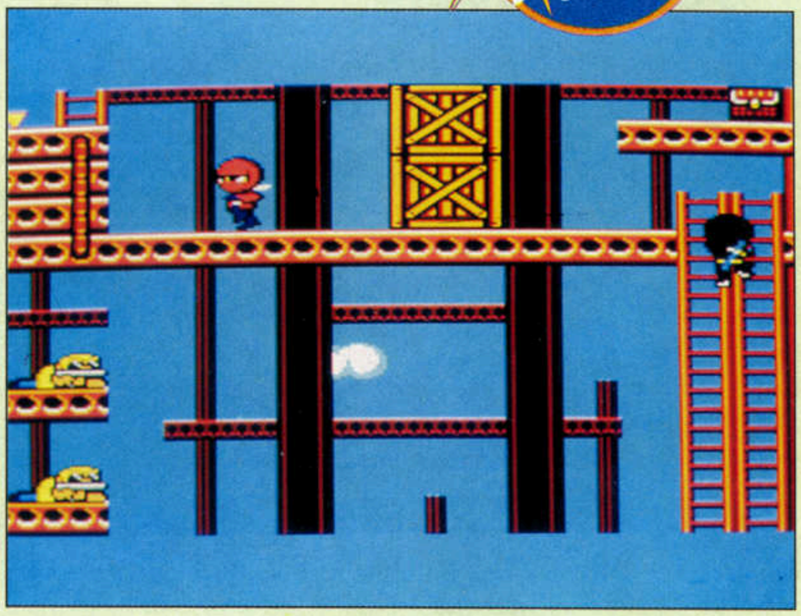
DIMENSIONS (MM) :	302X60X90
PRIX :	490 F
MICROPROCESSEUR :	Z80A
RESOLUTION :	256X192
MEMOIRE VIVE :	8 KO (+ 16 DE ROM)
MEMOIRE ECRAN :	16 KO
NOMBRE DE SPRITES :	64
PALETTE :	64
COULEURS AFFICHABLES :	16 PAR CARACTERE
SON :	3 VOIES, 4 OCTAVES
PRIX MOYEN DES JEUX :	300 F

ALEX KIDD

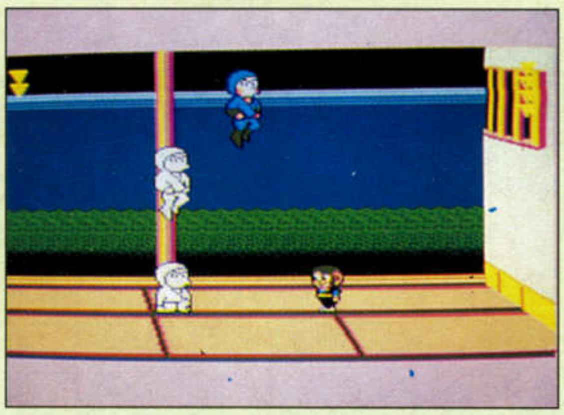
IN SHINOBI WORLD

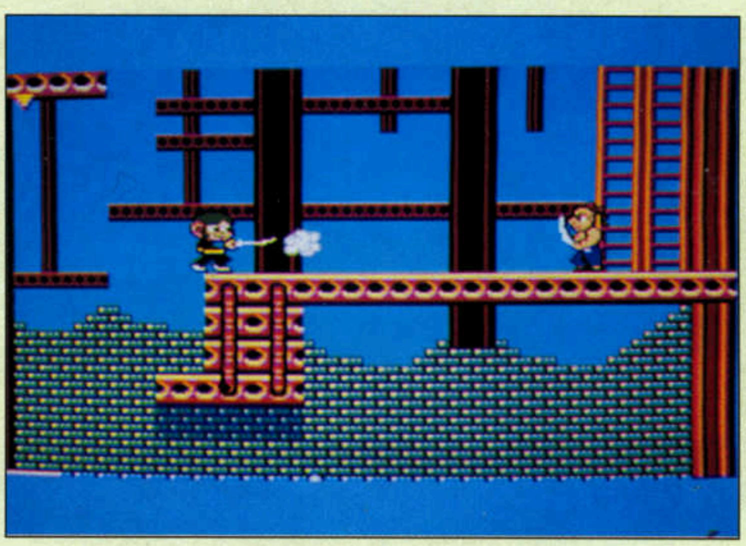


Sega a eu l'excellente idée de prendre Alex Kidd, son héros fétiche, et de lui faire vivre de nouvelles aventures dans l'univers de Shinobi, l'autre grande star de cette console. Figurez-vous que comme notre brave Alex était en vacances, il a décidé d'aller passer une après-midi sur la planète Shinobi en compagnie de sa fiancée. Et paf! une fois de plus ça n'a pas raté, un sorcier est arrivé pour enlever sa petite amie par surprise. Avant que notre héros ait eu le temps de réaliser l'ampleur du désastre, une forme blanche est descendue du ciel pour lui parler. Mais non, ce n'est pas la vierge, ça ne ferait pas sérieux dans un jeu Sega, ce n'est qu'un ninja blanc qui lui parla en ces termes: Ah que c'est le ninja noir qui t'a piqué ta meuf, mais va pas te prendre la tête, je te file une petite giclée de mes pouvoirs ninja et si avec ça tu te débrouilles pas pour filer une avoine au sorcier et pour récupérer ta gonzesse, tu n'es qu'une truffe.



Cette fois-ci, Alex Kidd affronte donc des ninjas et il va devoir faire des prouesses, parce que les ninjas ça ne rigole pas. Il va falloir se bastonner pour de bon et ne pas hésiter à jouer du sabre. Heureusement, Alex dispose des pouvoirs magiques des ninjas, comme son pote Shinobi. Mais ce n'est que la magie des débutants, car il a besoin d'un lampadaire pour tourner autour à toute allure avant de se transformer en boule de feu. Il peut alors traverser l'écran en détruisant tous les ennemis qui se trouvent sur son passage. Cela lui permet également d'atteindre certains endroits qui seraient inaccessibles autrement.





Si Alex Kidd in Shinobi World est avant tout un jeu d'action, il y a également de nombreuses astuces à découvrir. Tout au long du jeu, vous pourrez découvrir des passages secrets, ainsi que de nombreux bonus cachés. Le Kidd doit également ouvrir tous les coffres qu'il rencontre sur son chemin, afin de se procurer des fléchettes, de l'énergie, des boules de cristal, ou encore des vies supplémentaires. Mais attention, certains coffres sont bien cachés.

Les graphismes d'Alex Kidd in Shinobi World sont soignés et l'action s'accompagne d'une bande sonore très agréable. C'est un programme très prenant et en plus l'humour est au rendez-vous, avec des personnages très rigolos. Des combats, des plates-formes et des passages secrets: rien ne manque pour vous faire passer de bons moments. Alex Kidd in Shinobi World est le meilleur programme de cette série, il ne faut pas rater ça.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°9



CASTLE OF ILLUSION

La sorcière Mizrabel a enlevé Minnie: enfer et damnation! Notre héros à la queue fine et longue (comme disent ces obsédés de Destroy et de Seb) ne va pas se laisser faire. La démarche assurée et la queue frétillante, le voilà qui pénètre dans le château de l'illusion, dans lequel chaque salle est un univers différent. Notre souris va devoir retrouver les sept joyaux de l'arc-en-ciel avant de pouvoir enfin affronter la sorcière en combat singulier. Encore lui faudra-t-il donner une sérieuse raclée à la vieille sorcière (qui est encore très agile pour son âge), avant de retrouver sa belle.



Dans chacun des six niveaux de ce programme, Mickey va affronter toutes sortes de personnages, tous plus bizarres les uns que les autres. Bien sûr, comme les héros de Disney ne sont pas méchants, Mickey n'utilise pas de shurikens et encore moins un bazooka, ça nuirait à son image de marque. Il lui suffit de retomber sur la tête de ses adversaires pour s'en débarrasser et lorsqu'il se fâche pour de bon, il ramasse un objet pour le balancer sur ses agresseurs. Mais bien d'autres dangers le guettent, car il faut sans cesse sauter au dessus du vide et la moindre erreur est fatale. C'est un véritable parcours du combattant qui vous attend et il vous faudra être très habile pour franchir les obstacles disséminés dans chaque niveau. Toutefois, il ne suffit pas de compter sur ses réflexes pour mener à bien cette aventure, car il faut également explorer chaque pouce de terrain pour mener à bien cette aventure. En effet, non seulement il y a de nombreux coffres et bonus cachés un peu partout, mais il faut également découvrir différentes astuces pour passer d'un niveau à l'autre.





Ce programme est une petite merveille, tant en ce qui concerne l'intérêt de jeu que la qualité de la réalisation. Disney au pays du soleil levant; c'est quelque chose! Les programmeurs de Sega ont parfaitement su adapter les graphismes de Disney, tout en réalisant un jeu très japonais dans son esprit et ce mélange donne d'excellents résultats. Les graphismes sont si réussis que l'on a peine à croire que ce jeu tourne sur une console 8 bits. Les capacités de la Master System sont utilisées au maximum et cela devrait faire taire ceux qui prédisent une fin prochaine à cette console. Mais si on est avant tout frappé par la qualité des graphismes, le reste est pratiquement du même niveau, que ce soient les couleurs, l'animation, ou encore la bande sonore. Indispensable.



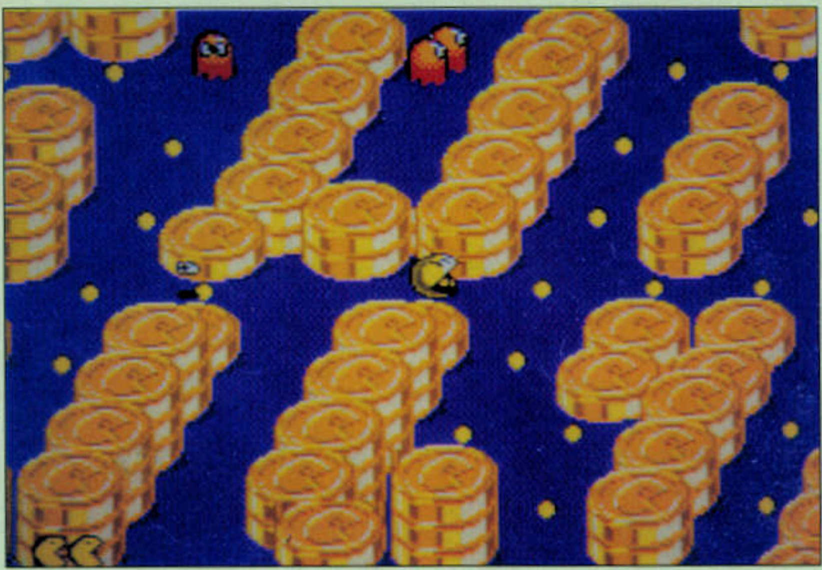
MEGASTAR joystick

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°12

PAC-MANIA

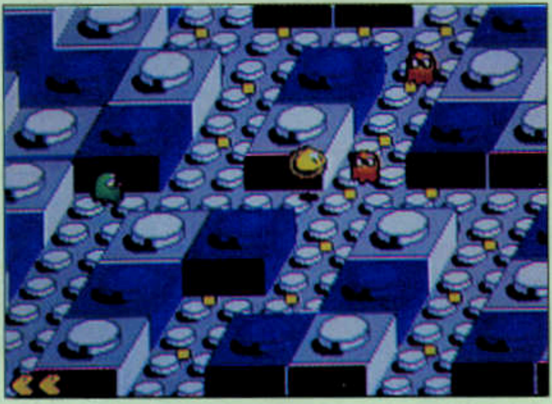
Pacman a beau être la plus grande star de l'histoire des jeux vidéo, il n'a guère fait parler de lui sur les consoles japonaises jusqu'ici. Mais voilà que le célèbre glouton fait enfin une arrivée remarquée sur la Master System, grâce à Tecmagik, un nouvel éditeur anglais. Dans cette conversion du jeu d'arcade de Namco, Pacman bouffe toujours les pastilles en jouant à cache-cache avec les fantômes, mais en 3D cette fois. C'est beaucoup plus excitant comme ça, car les tableaux sont plus grands et ils défilent en scrolling multidirectionnel. On voit arriver les fantômes au dernier moment, alors tout se passe au niveau des réflexes. D'autre part, on peut sauter au dessus des fantômes, ce qui est fort utile pour leur échapper quand ils vous encerclent. C'est également la bonne manière de se tirer d'affaire lorsque vous êtes poursuivi par un fantôme qui est plus rapide que vous. En pleine course, vous faites un saut en arrière et le fantôme qui n'a rien compris poursuit sur sa lancée. Mais attention, ce type de manœuvre exige un timing rigoureux et il ne faut pas rater son coup. Il est important de bien maîtriser cette technique, mais méfiez-vous car certains fantômes ne sont pas aussi bêtes qu'ils en ont l'air. En effet, il leur prend parfois l'envie de sauter aussi et dans ce cas vous vous heurtez au beau milieu de votre saut.

Non seulement cette conversion reprend fidèlement tous les tableaux du jeu d'arcade, mais en plus, quatre tableaux bourrés de bonus sont dissimulés dans certains niveaux. A vous de les découvrir, mais sachez qu'il y en a un dans le premier niveau. Que faut-il bien faire pour y avoir accès? Mystère!



Tecmagik a fait du beau boulot, car on a peine à croire que ce programme tourne sur une console 8 bits tant la réalisation est soignée. Les graphismes sont agréables, le scrolling multidirectionnel fluide et la bande sonore accompagne bien l'action. Mais dans un programme de ce type, c'est la jouabilité qui est déterminante et il n'y a rien à redire sur ce plan. Votre Pacman est particulièrement maniable et il répond au quart de tour.





Un truc pour améliorer vos performances : votre glouton prendra les virages plus rapidement si vous anticipez en poussant la manette dans la direction du prochain virage alors que vous êtes dans une ligne droite.

On se prend au jeu dès la première partie et il est très difficile de décrocher une fois que l'on a commencé.

Non Pacman n'est pas vieux, même qu'il a rajeuni. Ce jeu fera de vous un pacmaniaque.

MEGASTAR joystick

EDITEUR : TECMAGIK • TESTE DANS JOYSTICK N°17

AERIAL ASSAULT



Aux commandes d'un avion de chasse très perfectionné, vous effectuez un raid en territoire ennemi. Ce shoot'em up à scrolling horizontal est assez classique, avec les habituelles armes supplémentaires. Cela dit, si Aerial Assault ne surprend pas par son originalité, il faut bien reconnaître que l'action est efficace et que les fous de la gâchette ne seront pas déçus. De plus, il bénéficie d'une réalisation soignée, tant en ce qui concerne le graphisme que l'animation.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°10

78%

CHASE HQ



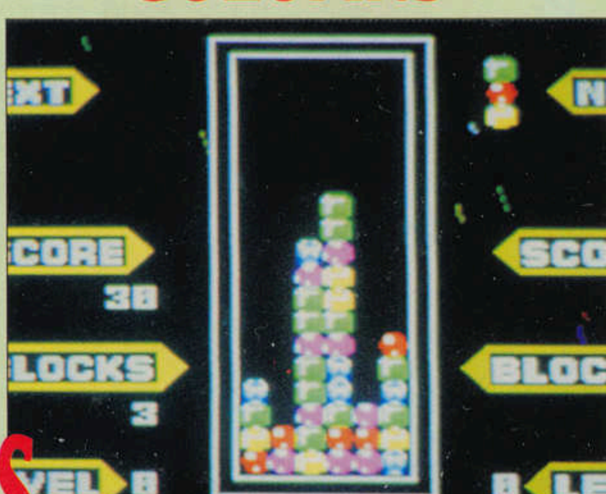
On est jamais aussi bien servi que par soi-même, aussi c'est Taito qui a réalisé la conversion de l'un de ses plus grands succès d'arcade. Au volant d'une voiture de police, vous donnez la chasse aux gangsters qui viennent de faire un mauvais coup. Vous disposez d'un temps limité pour les rattraper et pour télescoper leur véhicule jusqu'à ce qu'il s'arrête. Cette version est particulièrement excitante, grâce à une animation très rapide et votre véhicule est très maniable.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°7

93%



COLUMNS

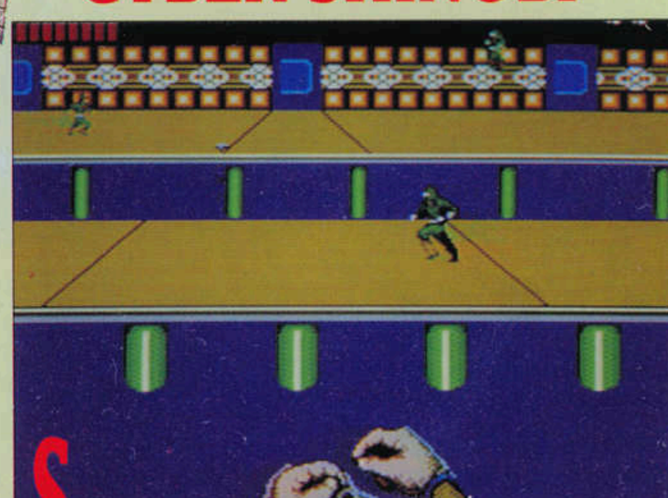


Sega a réalisé ce jeu d'arcade en s'inspirant de Tetris. Des pièces formées de boules de couleurs différentes descendent dans un récipient et il faut les emboîter de manière à former des lignes de même couleur. Cette version comporte une option deux joueurs dans laquelle vous influez sur le jeu de votre adversaire. Si vous aimez les jeux d'action/ réflexion, celui-ci est le meilleur sur la Master System, d'autant plus que cette console ne dispose pas d'une version de Tetris.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°12

90%

CYBER SHINOBI



Shinobi reprend le combat contre une bande de terroristes qui veulent détruire la planète. Il va falloir se battre avec acharnement tout au long de ce jeu de plateformes, mais heureusement vous pouvez toujours avoir recours à la magie ninja dans les moments difficiles. Cyber Shinobi est un programme assez prenant, mais qui ne parvient pas égaler des chefs-d'œuvre comme Shinobi ou Alex Kidd in Shinobi World, que ce soit au niveau de l'intérêt de jeu ou de la réalisation.

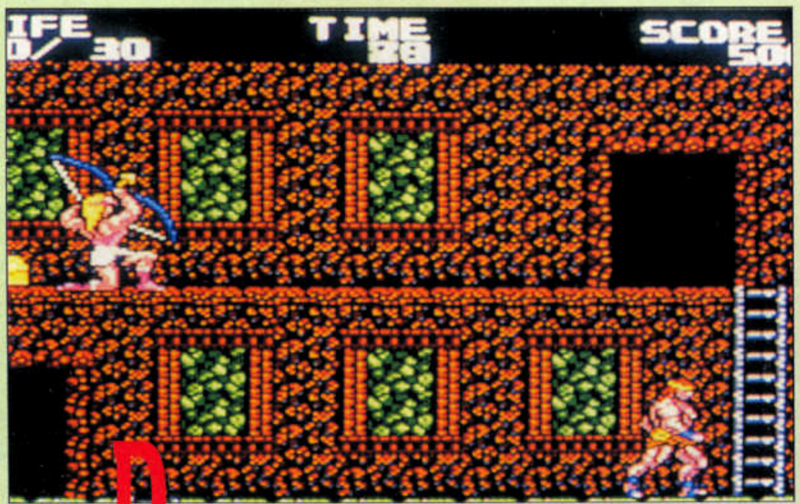
EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°14

76%



MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
NUMERO 1 JUILLET-AOUT 91
MEGA force
le magazine des jeux SEGA
TOUS LES PIÈGES DÉVOILÉS :
MASTER SYSTEM :
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
INDIANA JONES
WONDERBOY III (1ère partie)
FIRE AND FORGET II
MEGADRIVE :
REVENGE OF SHINOBI
MICKEY MOUSE
CASTLE OF ILLUSION
GAME GEAR
LA CONSOLE SURDOUÉE DE SEGA
POSTER SHINOBI
PLUS
TOUS LES JEUX A SORTIR D'ICI NOEL
8 PAGES DE TRUCS ET ASTUCES
UN MEGA CONCOURS - LE HIT PARADE
LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES
En vente chez tous les marchands de journaux
N° 1 à partir du 18 juin
LE PREMIER MAGAZINE EXCLUSIVEMENT
SEGA

DANAN



Danan est une sorte de Tarzan, qui entreprend une quête afin de découvrir les trois objets sacrés qui mettront fin au chaos. Une longue suite de combats vous attend et il faudra également franchir différents obstacles au cours de cette aventure. Fouillez soigneusement chaque portion de terrain à la recherche de différents objets fort utiles. Si vous disposez des icônes nécessaires, vous pourrez vous faire aider par différents animaux dans les moments difficiles. Un jeu très prenant.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°14

73%

DICK TRACY



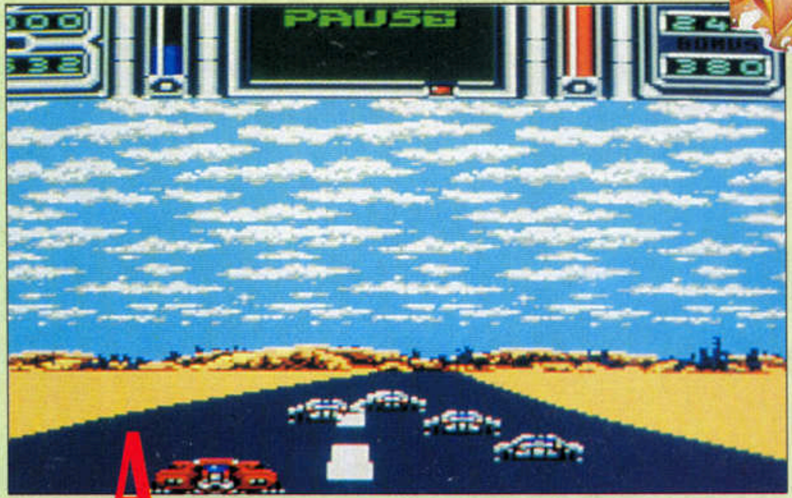
Dick Tracy fait respecter la loi en abattant à coups de revolver les gangsters qui surgissent devant et derrière lui et en massacrant à la mitraillette ceux qui se trouvent dans le fond de l'écran. D'autres fois, vous vous battez à coups de poings avec des gangsters, vous faites du tir sur cible, ou vous vous lancez dans une poursuite en voiture dans les rues de la ville. La réalisation est agréable et le jeu serait réussi, si le mode de contrôle n'était pas aussi frustrant.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°16

45%



FIRE AND FORGET II



Alors que les aliens envahissent la Terre, vous partez au combat au volant d'une voiture lourdement armée. Vous foncez pour abattre les chars ennemis, sans oublier de récupérer du carburant, et vous pouvez même faire décoller votre véhicule à certains moments. la réalisation est excellente, avec une grande première sur cette console: un scrolling différentiel impressionnant. Le jeu est assez prenant, mais on s'en lasse rapidement car l'action est trop répétitive.

EDITEUR : TITUS

78%

GAIN GROUND



Ce jeu d'arcade de Sega n'était déjà pas une merveille et cette conversion ne vaut pas mieux. Vous dirigez une équipe à travers des tableaux remplis d'ennemis agressifs et chaque fois vous devez faire traverser vos hommes un par un, ou abattre tous vos agresseurs. Ce jeu particulièrement répétitif devient rapidement ennuyeux et on commence déjà à s'en lasser dès la première partie. En revanche, il est nettement plus amusant de jouer à deux, au moins le temps de quelques parties.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°13

54%

GAUNTLET



Vous choisissez parmi quatre personnages dotés de caractéristiques différentes avant d'explorer les nombreuses salles d'un donjon. Toutes sortes de créatures vous attaquent sans cesse et vous devez les massacrer avant qu'elles n'aient eu le temps d'entamer vos réserves d'énergie, sans oublier de prendre les clés et les bonus disséminés dans chaque salle. Ce classique de l'arcade offre une action assez répétitive, mais on s'amuse bien, surtout lorsque l'on joue avec un copain.

EDITEUR : US GOLD • TESTE DANS JOYSTICK N°15

79%

GHOULS'N GHOSTS



Cette conversion du célèbre jeu d'arcade de Capcom est tout à fait dans l'esprit des films d'horreur. Les guillotines sont menaçantes, la mort sort de terre, les vautours vous guettent et les monstres sont impressionnants. Vous serez séduit par l'ambiance très particulière que dégage ce programme, d'autant plus que l'action est prenante. Les graphismes sont excellents, mais il est dommage que l'animation soit assez lente et que votre personnage ne réagisse pas très bien.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°16

83%



GOLDEN AXE WARRIOR



Vous devez retrouver les 9 diamants magiques que Death Adder a cachés dans des souterrains. Il vous faudra explorer une vaste région, tout en repoussant les attaques des monstres qui rôdent aux alentours, et vous devrez vous procurer de très nombreux objets pour progresser. Contrairement à Golden Axe, ce programme est un jeu d'arcade/ aventure d'une grande richesse. Vous n'en viendrez pas à bout rapidement, mais une pile permet de sauvegarder sa position sur la cartouche.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°17

88%

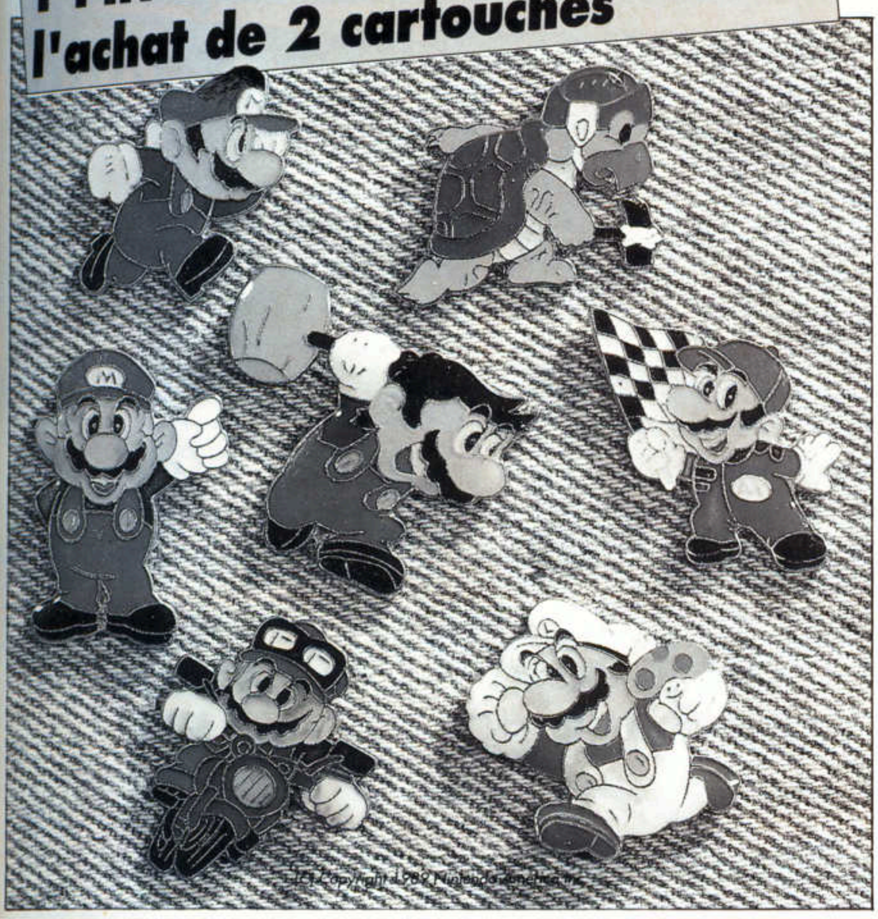
NOUVEAU

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat (*) !!



(*) Sauf consoles)

Collectionnez les PIN'S "Mario" !!
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches



MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE **NOUVEAU**
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale .
Niveau -2 Métro et RER Les Halles .
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris .
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 50 F)**	**+ 20 F**
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	**F**

Nom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

SPECIAL VACANCES ! Baisse de prix sur les portables couleurs chez MICROMANIA

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA + le jeu Columns

990F



Nouveaux prix sur les cartouches: à partir de 215

TOP GAMEGEAR	
Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Shinobi (Arcade)	245F
Wonderboy (Plateforme)	215F
Super Monaco GP (Course Auto)	215F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf (Simulation)	215F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Columns(Reflexion)	245F
Revenge of Drancon (Arcade)	245F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Sokoban (Réflexion)	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F

Autres titres à venir	
Out Run	245F
Ninja Gaiden	245F
Space Harrier 3D	245F
Donald Duck	245F
Golden Axe	245F
Spiderman	245F
Mappy	245F
Gear Stadium	245F
Shinkinyo	245F
Kinnetic Connection	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
Fantasy Zone	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
US Mahjong	245F

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

790F



TOP LYNX	
Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade: Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade: Labyrinthe)	240F
Klax (Réflexion)	240F

NOUVEAUTES	
Shangai (Réflexion)	240F
Rampage (Arcade)	240F
Rygar (Arcade)	240F
Road Blasters (Arcade)	240F
Paperboy (Arcade)	240F
Miss Pac Man (Arcade)	240F
Xenophobe (Arcade)	240F
Robo Sqwash (Arcade)	240F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

TITRES A VENIR	
War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F

La LYNX 990F
+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil GRATUIT
+ 1 Cartouche de jeu GRATUITE au choix
(Electrocop, Gates of Zendocon, Chip Challenge)

ACCESSOIRES LYNX	
SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
PARE SOLEIL	25F
ADAPTATEUR AUTO	110F



2390F + 1 jeu GRATUIT

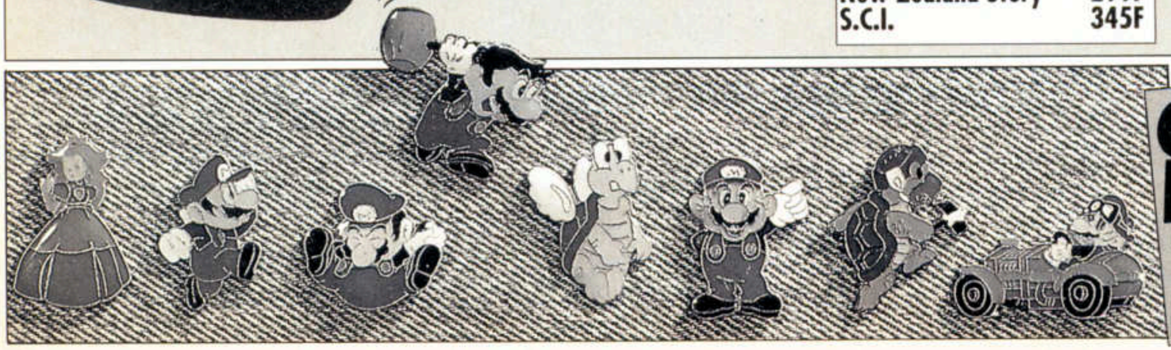
La Turbo GT de NEC
Un graphisme époustouflant !

Les Nouveautés	
1943	345F
Aero Blaster	345F
Chiki Chiki Boy	299F
Cyber Combat	299F
Eternal City	345F
Formation Soccer	299F
Parasol Star	345F
R Type 2	299F
Silent Debakker	345F
Wondor Momo	299F

TOP 15 NEC	
Cadash	299F
Legend of 3 Heroes	299F
Final Match Tennis	345F
Saint Dragon	299F
Super Star Soldier	299F
Populous	345F
March'n Maze	299F
Jacky Chan	299F
Devil Crush	299F
R Type	299F
Chase HQ	299F
Vigilante	299F
Champion Wrestler	299F
New Zealand Story	299F
S.C.I.	345F

Adventure Island	345F
Afterburner 2	299F
Avenger	345F
Bomber Man	299F
Burning Angel	345F
Dead Moon	345F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Gun Head	299F
Heavy Unit	299F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of Lord	299F
Mister Heli	299F
Moto Roader 2	299F
Ninja Spirit	299F
Ninja Warrior	299F

Opération Wolf	299F
Out Run	299F
Packland	299F
PC Kid	299F
Pro Tennis	299F
Psycho Chaser	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Rastan Saga 2	299F
Shinobi	299F
Splatter House	299F
Son Son 2	299F
Super Volleyball	299F
Toy Shop Boy	345F
Violent Soldier	299F
World Court Tennis	299F



Collectionnez les PIN'S "Mario"
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches

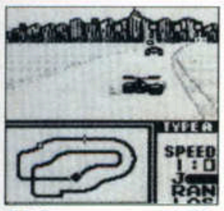
LES HITS SUR GAME BOY


Robocop 245F

Dragon's Lair 245F

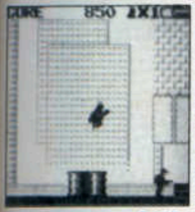
R Type 245F

Cycle Grand Prix 245F

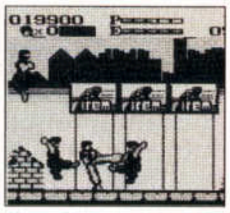

Gremlins 2 245F

F 1 Race 245F

World Cup Soccer 245F

Contra 245F

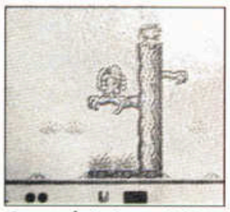

Batman 245F

Turtle Ninja 245F

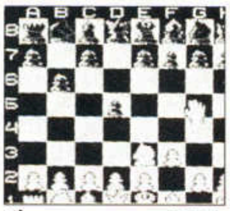
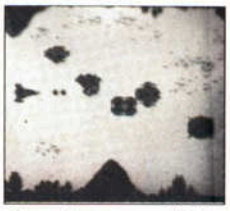
Castle Vania 245F

Kung Fu Master 145F

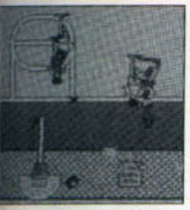
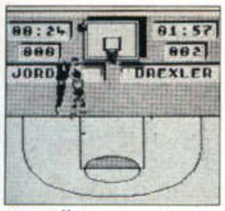
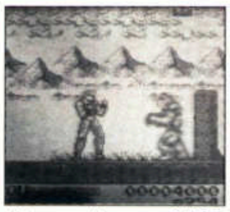
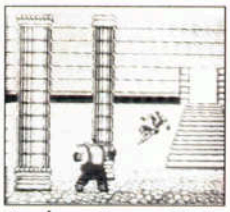

Final Fantasy 275F

Double Dragon 195F

Super Marioland 195F

Gargoyle's Quest 195F

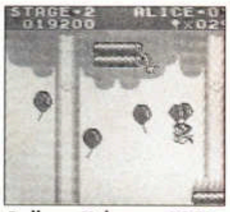

Skate or Die 245F

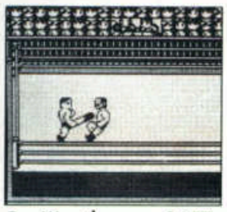
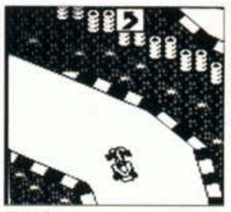
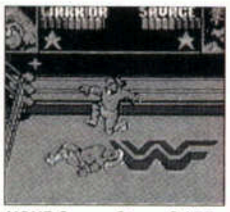
Duck Tales 245F

Chessmaster 245F

Nemesis 195F


In Your Face 245F

NBA All Star 245F

Hiryu no Ken 245F

Northstar Ken 245F


Spiderman 145F

Mégaman 245F

Marus Mission 245F

Balloon Kid 195F


Paperboy 245F

Pro Wrestler 245F

F 1 Spirit 245F

WWF Super Stars 245F

LE CATALOGUE GAMEBOY N° 3 EST SORTI !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance. **NOUVEAU**



OFFRE SPECIALE MICROMANIA

La Console Gameboy

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE **590F**

+ Tétris + Les Ecouteurs Stéréo
+ Le Cable Video Link permettant de relier 2 Game Boy





MICROMANIA

SPECIAL VACANCES DES PRIX DEMENTS POUR DES HITS DEMENTS !!!

FORTRESS OF FEAR	145F
SPIDERMAN	145F
KUNG FU MASTER	145F
SPARTAN X	145F

et plein d'autres titres

Nouveautés à venir

Beetle juice (Arcade)	245F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	245F
Days of Thunder (Auto)	245F
Dick Tracy (Arcade)	245F
Hatris (Suite Tétris)	245F
Hunt for Red October	245F
Megaman (Arcade)	245F
Mickey Mouse D/C N2	245F
Rescue of Princ. Blobett	245F
Soccermania (Football)	245F

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

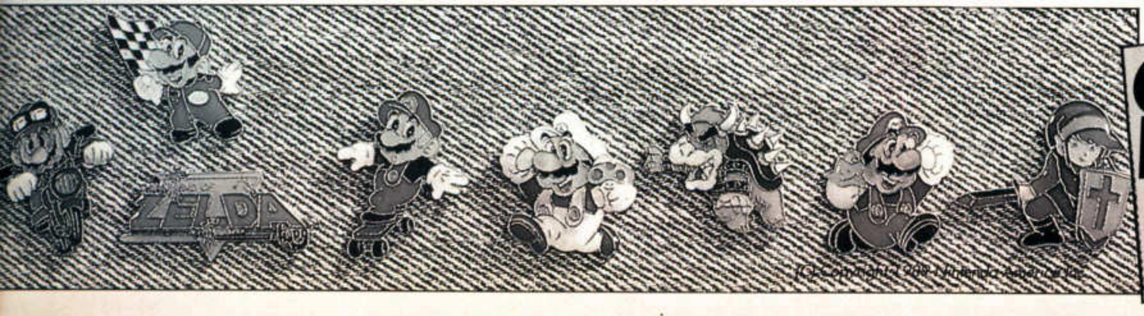
La boutique du Game Boy



LIGHT BOY 275F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.



GAMELIGHT 99F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.



Collectionnez les PIN'S "Mario" !

1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches

GOLFMANIA



Cette simulation de golf vous propose deux parcours de 18 trous et si vous n'avez pas envie de faire une partie en solitaire, il est possible de jouer à quatre. Contrairement à bien d'autres simulations de golf, la prise en main est immédiate, car le mode de contrôle est très simple et tous les renseignements nécessaires sont indiqués sur l'écran. Il est possible de survoler le terrain pour bien analyser la situation et ensuite vous suivez la balle au cours de sa trajectoire.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°7

90%

HEAVYWEIGHT CHAMP



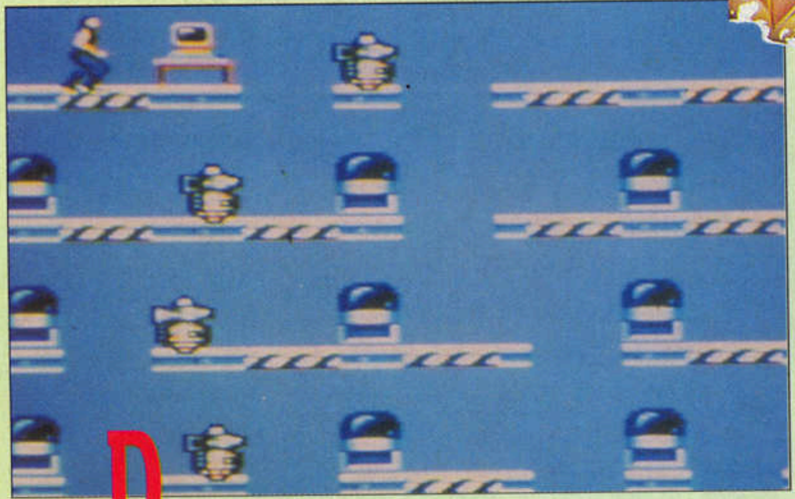
Plutôt que de faire une grosse tête à vos copains, essayez donc de devenir champion du monde des poids lourds avec cette cartouche. Il vous faudra affronter cinq redoutables boxeurs qui ne vous feront pas de cadeaux. Heureusement, vous obtenez des points chaque fois que vous gagnez un match, ce qui vous permet d'améliorer votre puissance de frappe, votre résistance ou encore votre agilité. Mais bien sûr, vous pouvez faire un match contre un copain si vous préférez.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°16

74%



IMPOSSIBLE MISSION

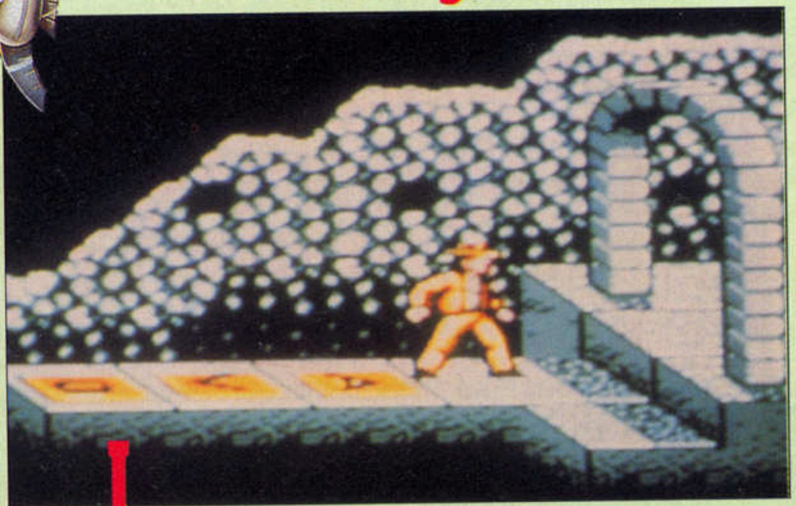


Dans ce jeu qui avait remporté un gros succès sur micro il y a cinq ans, vous explorez le laboratoire d'un savant fou. Il faut éviter les nombreux robots-gardiens, tant que vous ne disposez pas des codes permettant de les désactiver. Impossible Mission est surtout un jeu de plate-formes, mais il faut également résoudre toutes sortes de problèmes au cours du jeu. Les amateurs de casse-tête vont s'éclater, mais les fans d'arcade trouveront l'action trop répétitive.

EDITEUR : US GOLD • TESTE DANS JOYSTICK N°15

80%

INDIANA JONES



Indy se lance à la recherche du Graal dans ce jeu qui s'inspire du troisième film de la série. On retrouve les scènes fortes du film, depuis les exploits d'Indy lorsqu'il était scout jusqu'à ses voyages dans un Zeppelin nazi. Des graphismes superbes et une animation fluide contribuent pour beaucoup au plaisir de jouer. L'action est variée, mais il faut s'accrocher pour venir à bout de ce jeu, d'autant plus que les commandes ne sont pas d'une souplesse extraordinaire.

EDITEUR : US GOLD • TESTE DANS JOYSTICK N°15

88%

JOE MONTANA FOOTBALL



Cette simulation de football américain vous permet de jouer contre l'ordinateur, ou un autre joueur. Avant chaque phase de jeu, vous choisissez une tactique, puis vous prenez le contrôle d'un joueur pour tenter de réussir votre combinaison. La réalisation n'est guère spectaculaire, car les graphismes sont assez pauvres, même si l'animation est satisfaisante. Ce programme très sobre séduira peut-être les inconditionnels de ce sport, mais il ne fera pas de nouveaux adeptes.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°16

60%

MOONWALKER



Après la Megadrive, Michael Jackson fait une arrivée remarquée sur la Master System. Les différents niveaux s'inspirent des scènes du film et des plus célèbres tubes de l'idole. Michael est à la recherche des enfants disparus et si l'action est assez classique, les séquences de danse sont originales. Mais surtout, la réalisation est tout simplement superbe et tant qu'il y aura des programmes comme Mickey ou Moonwalker, la Master System aura encore de beaux jours devant elle.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°16

90%

OPERATION WOLF

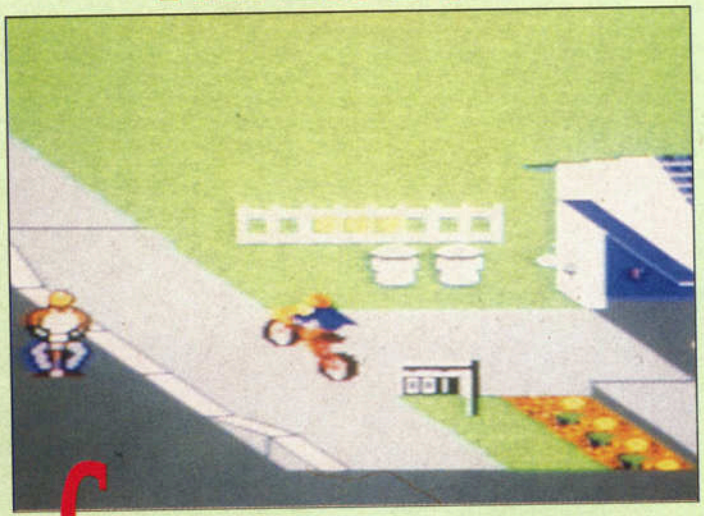


Un commando de mercenaires fait un raid en territoire ennemi afin de libérer des otages. Pas besoin de vous creuser les méninges, vous tirez sur tout ce qui bouge... enfin presque, car vous êtes pénalisé si vous massacrez les otages dans la foulée. Ce grand classique d'arcade de Taito est toujours aussi passionnant et il vous offre le choix entre deux modes de contrôle. Il est possible de jouer au joystick, mais il est bien plus agréable d'utiliser le pistolet.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°8

85%

PAPER BOY



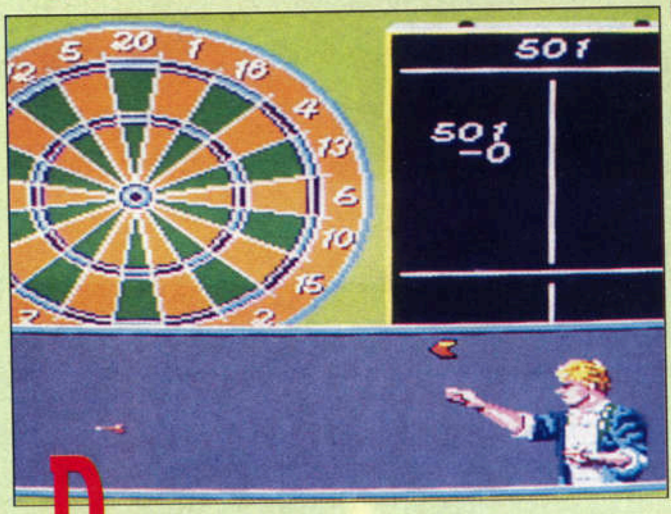
C'est US Gold qui a réalisé la conversion de ce classique de l'arcade dans lequel vous livrez des journaux à vélo. Il faut lancer les journaux dans les boîtes aux lettres des abonnés et briser les vitres de ceux qui ont le culot de ne pas lire Joystick. Cela ne semble pas difficile mais il faut se méfier de tout, car les voitures, les tondeuses à gazon et les passants vous traquent sans merci. Ce jeu a pris un petit coup de vieux, mais il ne manque pas d'originalité.

EDITEUR : US GOLD • TESTE DANS JOYSTICK N°15

75%



PARLOUR GAMES

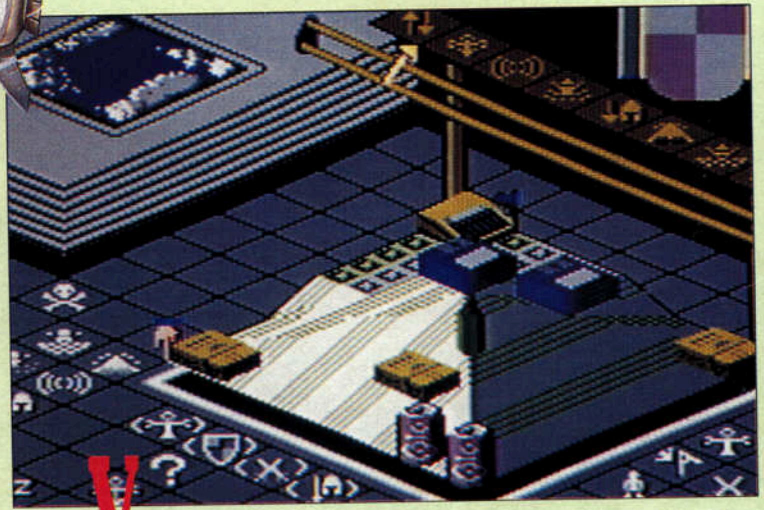


Délaissant pur une fois l'arcade, Sega nous propose trois jeux de cafés. Le bingo est amusant un moment mais on s'en lasse assez rapidement. Le jeu de fléchettes est déjà plus réussi et l'on s'accroche jusqu'a ce qu'on ait pris le coup. Mais le jeu le plus réussi de cette cartouche c'est le billard, d'autant plus que quatre variantes vous sont proposées. Il est très amusant de jouer au billard, surtout à plusieurs, et ce jeu justifie à lui seul l'achat de cette cartouche.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°11

79%

POPULOUS



Vous êtes dieu, non pas le président, mais Dieu. Vous aidez vos adorateurs à prospérer et à détruire les autres peuples pour leur apprendre à ne pas croire en vous. Populous est sans conteste le jeu le plus original de ces dernières années et la version Master System est très réussie, avec des graphismes agréables et un mode de contrôle très performant. Il y a 6 types de paysages différents et pas moins de 5000 mondes (contre 500 seulement pour les versions micro). Un must.

EDITEUR : TECMAGIK

94%

PSYCHIC WORLD

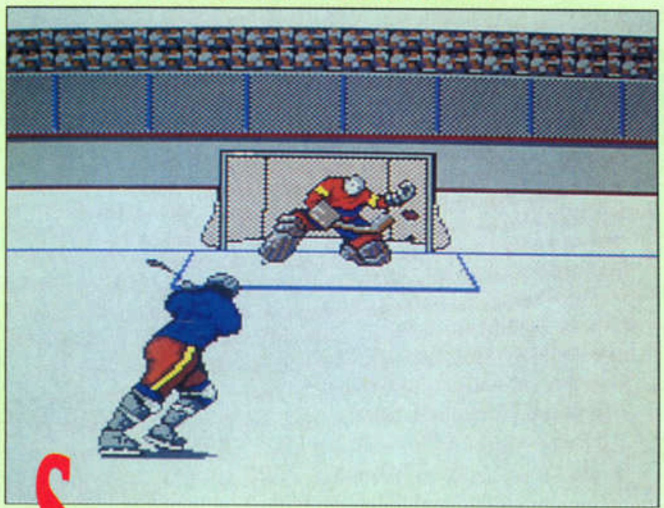


Lucie part à la recherche de sa sœur, enlevée par des monstres. Tout au long de ce jeu de plate-formes vous franchissez toutes sortes d'obstacles et vous affrontez une belle collection de monstres. Heureusement vous disposez de différentes armes et vous pouvez avoir recours à quatre pouvoirs psychiques qui vous permettront de vous tirer de bien des mauvais pas. Psychic World est un programme agréable, même s'il ne figure pas parmi les meilleurs jeux de la Master System.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°16

77%

SLAP SHOT



Si vous aimez à la fois le sport et la bagarre, le hockey sur glace a tout pour vous plaire. Vous affrontez un autre joueur ou l'ordinateur, ou vous participez au tournoi. Dans ce cas, vous avez le choix entre trois ligues, les meilleures équipes étant dans la ligue A. Comme il se doit, l'affrontement est rude et des bagarres éclatent fréquemment. Il faut alors cogner plus fort que l'adversaire, car le perdant est exclu du jeu pendant deux minutes. Une simulation efficace.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°8

81%



SUBMARINE ATTACK



Au lieu de l'habituel vaisseau spatial, c'est un sous-marin que vous contrôlez dans ce shoot'em up à scrolling horizontal. Les sous-marins vous attaquent, tandis que bateaux et hélicoptères vous larguent des mines. Les ennemis détruits laissent échapper des icônes correspondant à des armes supplémentaires, ou à des recharges d'énergie, mais il faut faire vite pour les récupérer avant qu'elles ne disparaissent. Submarine Attack est un shoot'em up différent des autres.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°14

82%

SUPER MONACO GP



Cette simulation de formule 1 est très différente du jeu d'arcade qui porte le même nom. Toutefois, il est très agréable de pouvoir jouer à deux, chacun disposant d'une moitié d'écran. Vous avez le choix entre des vitesses automatiques ou manuelles et vous pouvez modifier les caractéristiques de votre véhicule. Super Monaco GP est un programme aussi difficile que passionnant et les amateurs de courses automobiles n'auront de cesse de remporter le championnat du monde.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°11

87%

ULTIMA IV



Pour ceux qui l'ignorent encore, Ultima est le grand classique des jeux de rôle sur micro. Les fans du genre vont s'en donner à cœur joie, mais si vous n'êtes pas un spécialiste vous risquez fort de vous ennuyer. Cette aventure est très vaste et il faut se prendre la tête pendant longtemps avant d'en venir à bout (d'autant plus que les textes sont en anglais), mais on peut sauvegarder sa position sur la cartouche. Ultima IV ne laissera personne indifférent, on adore ou on déteste.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°10

87%



WORLD CUP ITALIA 90



Malgré que la France n'ait pas brillé lors de la dernière coupe du monde, vous pouvez la mener à la victoire avec ce programme. Il est bien sûr possible de jouer à deux, mais il est bien plus excitant de tenter de remporter la coupe. Le terrain est vu de dessus, mais les matchs manquent de réalisme. Il n'y a ni penalties, ni coups francs et le terrain est nettement trop petit. De trop nombreux joueurs sont présents sur l'écran, ce qui rend l'action assez confuse.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°12

76%

WORLD GAMES



Après avoir remporté quelque succès sur micro voilà plusieurs années, ce jeu d'Epyx est désormais disponible sur Sega. Des sports surprenants vous attendent aux quatre coins du monde: saut de tonneaux, équilibre sur des arbres, rodéo et lancer de troncs d'arbres. Ces différentes épreuves présentent un intérêt inégal et on risque de s'en lasser assez rapidement, d'autant plus qu'il n'est pas possible de sauvegarder ses scores comme sur micro, mais c'est amusant entre amis.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°8

70%

OLDIES BUT GOODIES



PSYCHO–FOX

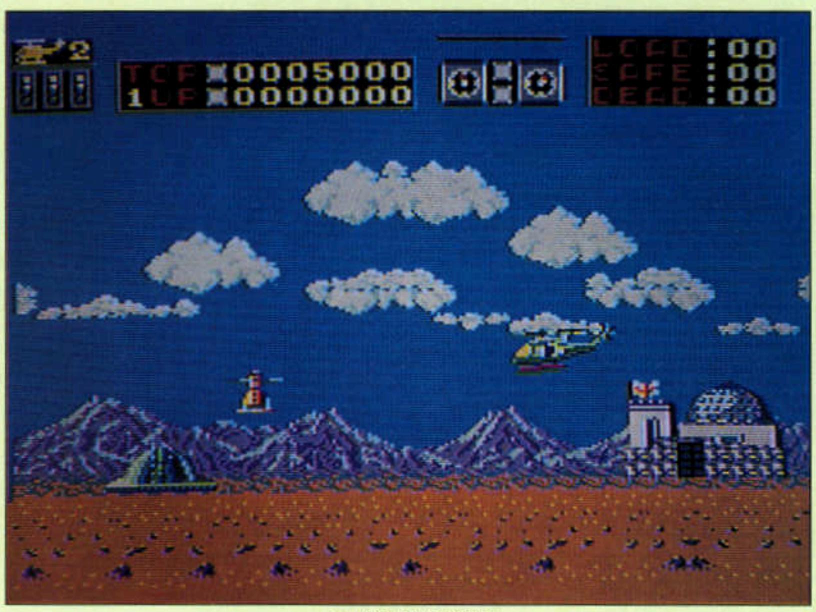
Pour ceux qui viennent d'acheter une Master System, voici un petit tour d'horizon sur des jeux plus anciens mais qui n'ont rien perdu de leur intérêt.

Jeux de plates-formes :

Commençons par **Shinobi**, une conversion très réussie du grand classique d'arcade. La magie ninja est au rendez-vous et les shurikens volent bas. **Psycho-fox** est un chef-d'œuvre du genre qui offre d'immenses univers remplis de plate-formes. La jouabilité est excellente et le jeu est bourré de petits gags très amusants. En dépit de son ancienneté, **Wonderboy** ne vous décevra pas. Il est vraiment très mignon, et il faut le voir partir au combat sur une planche de skate. **Captain Silver** vous emmènera dans les Caraïbes. Les scènes sont variées: vaisseaux pirates et île au trésor. **Alex Kidd in Miracle World** est également un des meilleurs jeux de plate-formes sur cette Master System. Ce jeu est désormais fourni avec la console.

Shoot'em ups :

R-type reste le plus grand shoot'em up sur la Master System. Les sprites ont tendance à clignoter mais les graphismes sont superbes et la jouabilité parfaite. **Choplifter** est un shoot'em up pas comme les autres, qui est tiré du jeu d'arcade de Sega. Aux commandes d'un hélicoptère, vous devez récupérer des soldats prisonniers derrière les lignes ennemies.



CHOPLIFTER



CAPTAIN SILVER

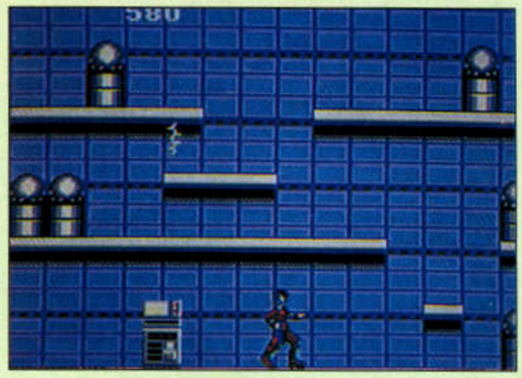
Beat'em up :

La version de **Golden Axe** est passionnante et elle bénéficie d'une réalisation très impressionnante.

De la baston pure et dure dans de magnifiques décors.

Arcade/aventure :

Zillion n'a jamais figuré parmi les meilleures ventes sur Master System, mais c'est pourtant un jeu d'arcade/aventure aussi original que passionnant. **Golvellius** est plutôt orienté arcade, mais l'aspect aventure est très intéressant. **Wonderboy II** est un grand jeu d'action, avec toutes sortes d'astuces. Quant à **Wonderboy III**, c'est un jeu d'une extraordinaire richesse. Vous n'êtes pas prêts d'en venir à bout, mais vous vous accrocherez car c'est le chef-d'œuvre du genre sur Master System.



ZILLION

Jeux de rôle :

Phantasy Star et **Y's** sont les deux meilleurs jeux de rôle sur cette console. Ces deux programmes sont très riches et vous irez de surprises en surprises.

Sport :

Tennis Ace est une simulation de tennis très ludique. Le jeu n'est pas très technique, mais on s'amuse beaucoup, surtout si on joue à deux. Enfin, Outrun séduira tous les fans de courses automobiles.



TENNIS ACE

gx 4000

A une époque où les japonais se partagent le marché des consoles et se livrent une guerre au niveau des performances de leurs machines 16 bits, Amstrad tente le pari d'imposer une console 8 bits grand public.





La GX 4000 n'est certes pas révolutionnaire au niveau de ses performances, mais il faut reconnaître que ses capacités sont supérieures à celles des micros de la gamme Amstrad au niveau du graphisme et, dans une moindre mesure, du son. En revanche, il n'y a aucune amélioration au niveau de la rapidité de l'animation et, contrairement aux autres consoles, l'image n'est pas plein écran, mais enfermée dans une fenêtre graphique plus petite comme c'est le cas pour les micros. La console est fournie avec deux manettes de type japonais, qui sont pourvues de deux boutons.

Du fait de ses succès en Europe (et surtout en France) Amstrad est parvenu à s'assurer le concours de bon nombre des grands éditeurs européens. Grâce à ce soutien actif, la GX 4000 a réussi à se doter d'une ludothèque d'une vingtaine de titres en quelques mois, ce qui n'est pas si mal pour une console européenne. Toutefois, il semble que les éditeurs aient quelque peu perdu de leur enthousiasme récemment et qu'assez peu de nouveautés soient attendues dans un proche avenir. De plus, à l'instar de la Lynx, la GX 4000 souffre d'un "embargo" japonais qui la prive de toute une gamme de programmes. Enfin, la GX 4000 ne dispose d'aucun accessoire et il ne semble pas que cela soit prévu dans l'avenir.

PRIX :	**690 F**
MICROPROCESSEUR :	**Z 80 (4 MHZ)**
MEMOIRE VIVE :	**64 KO**
PALETTE :	**4096**
COULEURS AFFICHABLES :	**32**
NOMBRE DE SPRITEES :	**16**
SON :	**3 VOIES STEREO**
PRIX MOYEN DES CARTOUCHES :	**230 F**

Panza Kick Boxing



Le kick boxing est un sport de combat où l'on utilise aussi bien les poings que les pieds. Bien sûr, en compétition, les poings sont gantés et les pieds sont rembourrés pour ne pas faire trop mal, et un arbitre contrôle le déroulement des combats afin que cela ne ressemble pas trop à un massacre en règle. Ce sport est dominé depuis bien longtemps par André Panza, champion hors pair, et c'est le nom que porte le jeu de



combat que nous propose Futura. Les graphismes sont très réussis, et les animations assez impressionnantes tant on n'a pas l'habitude de voir ça sur GX 4000. Vous dirigez un boxeur, et combattez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Plusieurs adversaires sont disponibles, jusqu'au dernier, le plus fort, Panza lui-même.

Pour exécuter un coup il suffit de mettre le joystick dans une position donnée, avec ou sans le bouton de feu appuyé. Des projecteurs, éclairés ou éteints, symbolisent l'énergie des joueurs.

Amusant et réussi, Panza Kick Boxing va vous permettre de taper sur quelqu'un sans les ennuis que cela apporte trop souvent.

EDITEUR : FUTURA • TESTE DANS JOYSTICK N°15

Switch Blade

En tant que dernier chevalier de l'ordre de l'épée, vous vous sentiez obligé de faire quelque chose pour le pays. En effet, celui-ci est plongé dans le chaos depuis que la Bête s'est réveillée. Ses nombreux serviteurs ont pris possession de tous les biens, et l'extermination des populations a déjà commencé. Pour pouvoir affronter la Bête, il faut reconstituer les morceaux de l'Epée magique. C'est pourquoi vous partez à l'exploration de toutes ces salles souterraines, de toutes ces grottes. Bien sûr, ces lieux sont habités par les créatures de la Bête, et vous devrez vous battre. Remarquez, pour vous battre vous trouverez de nombreuses armes, et même des bonus qui permettent d'avoir des coups plus puissants. Il faut beaucoup de méthode pour faire le tour de ces souterrains, beaucoup d'astuce aussi, car de nombreuses pierres sont factices, et donnent accès à d'autres lieux. Les graphismes de Swithblade sont superbes, et le dégradé de couleur qui se trouve à l'extérieur, dans les tons rouges, est magnifique. De plus l'intérêt du jeu est grand, l'action rapide, et la bande-son du soft est très réussie elle aussi. Switchblade est un bon jeu qui mêle agréablement action et exploration.





EDITEUR : GREMLIN • TESTE DANS JOYSTICK N°10

BARBARIAN II



La région est infestée de monstres, de créatures hideuses. Le responsable de leur création, c'est l'ignoble sorcier Drax, il est temps de l'éliminer. Dans Barbarian II vous contrôlez un barbare armé d'une hache, ou une barbare armée d'une épée. Tout au long du jeu, qui vous mènera jusqu'au repère de Drax, vous affronterez des bestioles en duel. C'est donc un jeu de combat archi-classique, mais qui dans le cas présent ne bénéficie que de graphismes pauvres et mal animés, en plus d'une action de jeu ultra-répétitive.

EDITEUR : PALACE • TESTE DANS JOYSTICK N°9

52%

BATMAN



Dans ce jeu de plateforme, vous dirigez Batman, et, bien sûr, vous devez éliminer le joker. Les tableaux de ce jeu reprennent les séquences fortes du film, et c'est donc naturellement qu'on commence dans les usines chimiques Axis. Batman peut sauter, frapper ses ennemis avec ses bat-boomerangs, ou s'accrocher aux tuyaux et aux plafonds. Le thème est amusant, une bonne organisation d'un jeu de plateforme, mais la réalisation technique n'étant pas à la hauteur, le jeu perd de son intérêt.

EDITEUR : OCEAN • TESTE DANS JOYSTICK N°9

65%



CHASE H.Q. II



Au volant de votre voiture de sport, et votre collègue armé d'un très gros calibre, vous êtes à la poursuite de dangereux criminels. Tous les deux formez une des meilleures équipes de police de la ville, et c'est sûrement pour ça que les missions pleuvent sur votre récepteur radio. Cette course de voiture en 3D a beaucoup de pêche, l'action est présente à chaque fin de course, quand vous rejoignez les bandits en fuite. Il faut stopper leur voiture en fonçant dedans à plusieurs reprises, ou en tirant dessus.

EDITEUR : OCEAN • TESTE DANS JOYSTICK N°16

88%

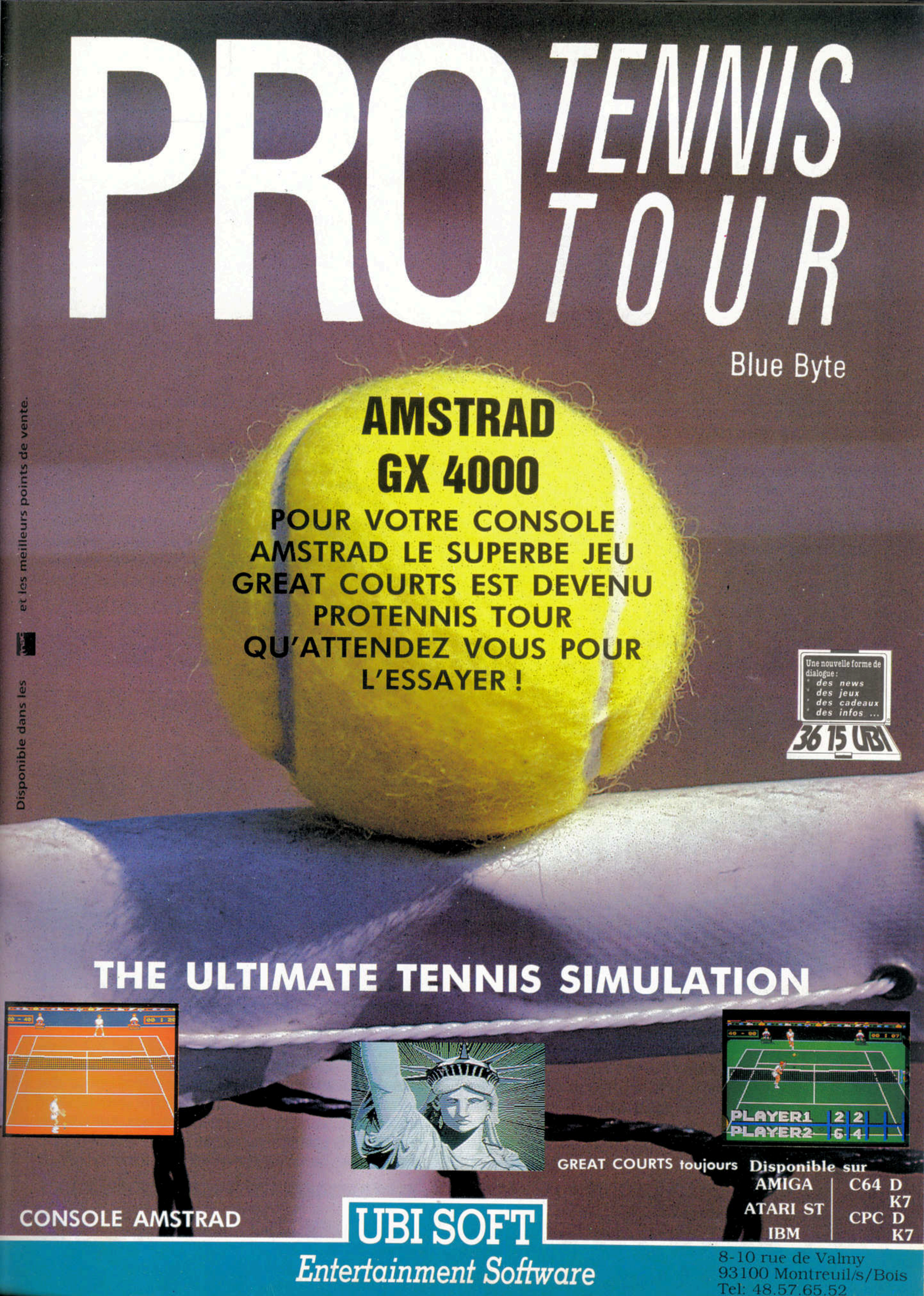
DICK TRACY



Dick Tracy, l'inspecteur privé à l'imperméable jaune, est mouillé dans une affaire où il risque de laisser sa peau. Pour s'en sortir, une seule solution, arrêter les plus gros dirigeants de la mafia locale. Chaque tableau se déroule en scrolling horizontal, très bien réussi, et Dick saute, ramasse des armes et tire sur les nombreux ennemis qui viennent pour l'abattre. Les décors vont de la rue aux toits en passant par des cabarets où se trouvent cachés les grands méchants influents. Trop répétitif pour passionner le joueur.

EDITEUR : TITUS • TESTE DANS JOYSTICK N°16

65%


PRO TENNIS TOUR
Blue Byte
AMSTRAD
GX 4000
POUR VOTRE CONSOLE
AMSTRAD LE SUPERBE JEU
GREAT COURTS EST DEVENU
PROTENNIS TOUR
QU'ATTENDEZ VOUS POUR
L'ESSAYER !
Disponible dans les et les meilleurs points de vente.
Une nouvelle forme de dialogue :
des news
des jeux
des cadeaux
des infos ...
36 15 UBI
THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION
PLAYER1 2 2
PLAYER2 6 4
GREAT COURTS toujours Disponible sur
AMIGA
ATARI ST
IBM
C64 D K7
CPC D K7
CONSOLE AMSTRAD
UBI SOFT
Entertainment Software
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil/s/Bois
Tel: 48.57.65.52

g x 4 0 0 0

FIRE & FORGET II



Un convoi terrifiant est en route. A sa tête, un lance-missile armé d'une bombe atomique surpuissante. Son but, la ville où se réunit l'ensemble des scientifiques les plus éminents de notre planète. Votre vaisseau peut rouler et voler. Tout au long du jeu il faudra donc faire attention à ramasser du fuel et du kérosène. Vous pouvez bien sûr tirer sur les engins qui vous foncent dessus, et votre but consiste à rejoindre la tête du convoi meurtrier. Rapide et assez amusant, Fire & Forget II n'a pourtant qu'une unité d'action.

EDITEUR : TITUS • TESTE DANS JOYSTICK N°8

78%

KLAX



Directement inspiré de Tetris, Klax n'a pourtant pas la classe de ce dernier. Klax est un jeu de réflexe, avec une petite dose de stratégie. Des tapis roulants charrient des cubes de couleurs, vous devez les rattraper et les empiler de manière à faire des colonnes, des rangées ou des diagonales. Chaque série rapporte un certain nombre de points, et pour passer d'un tableau à un autre, il faudra exécuter un nombre et un type de figures donné. Trop monotone et pas assez difficile, Klax a une durée de vie trop faible.

EDITEUR : DOMARK • TESTE DANS JOYSTICK N°9

62%



NAVY SEALS



Vous êtes membre de la troupe commando américaine Navy Seals. Votre mission : délivrer deux prisonniers américains retenu dans le Golfe. Navy Seals est un jeu de plateforme très difficile. Les ennemis sont de plusieurs types, et leur armement varie au fur et à mesure que vous avancez. Votre troupe est composée de 5 marines, et ils peuvent bien sûr sauter, escalader, tirer et ramper. Décomposé en 7 tableaux, réussi graphiquement, ce jeu est un des meilleurs de ce type sur la console Amstrad. Espérons qu'il y en aura d'autres.

EDITEUR : OCEAN • TESTE DANS JOYSTICK N°10

86%

NO EXIT

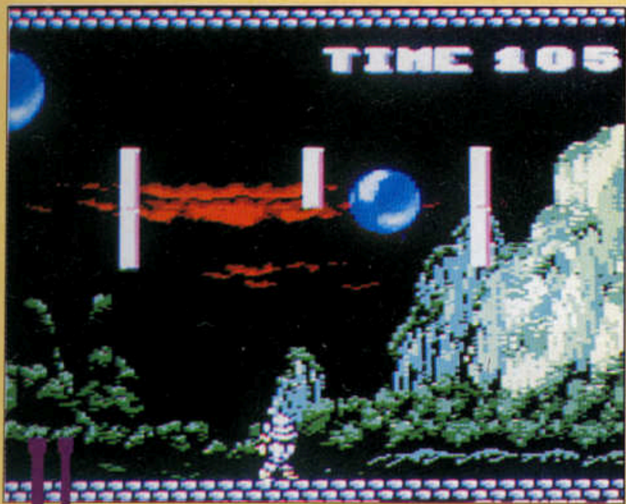


Se battre dans des décors cauchemardesques et contre des monstres non moins affreux, c'est pas très enthousiasmant. C'est pourtant le scénario de No Exit, où vous contrôlerez un personnage qui dispose de coups du type: pied dans la tronche, coup de poing, salto, et qui peut même se transformer en monstre sautillant et énorme. Les décors sont très jolis, mais malheureusement les graphismes des personnages le sont beaucoup moins. De plus les animations ne sont pas terribles.

EDITEUR : TOMAHAWK • TESTE DANS JOYSTICK N°10

58%

PANG

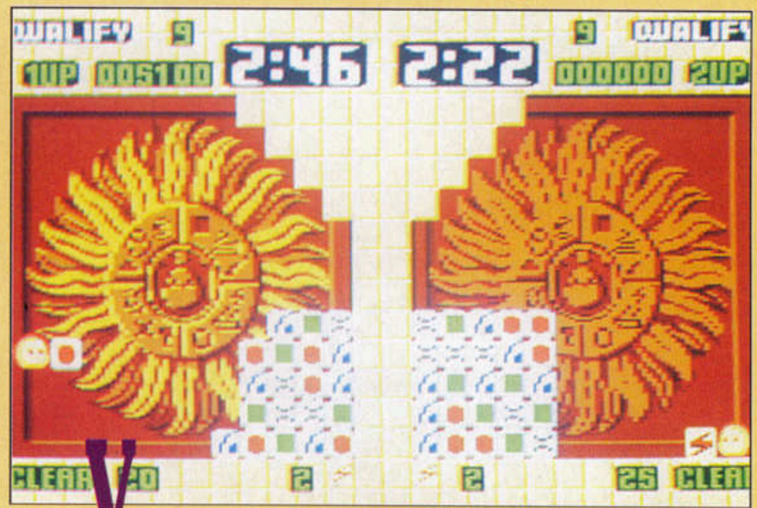


Un charmant petit personnage est enfermé dans des tableaux où rebondissent d'énormes boules qui, dans leurs rêves sphériques, ne pensent qu'à écraser notre ami. Pour s'en sortir, il faut tirer sur les boules, qui, changent de taille et deviennent de plus en plus petites jusqu'à disparaître. Il est possible de jouer à deux en même temps, et pour éliminer les boules encore plus facilement de nombreuses options vous tomberont aux pieds, afin de customiser votre armement ou de bloquer les boules en plein vol.

EDITEUR : OCEAN • TESTE DANS JOYSTICK N°12

85%

PLOTTING



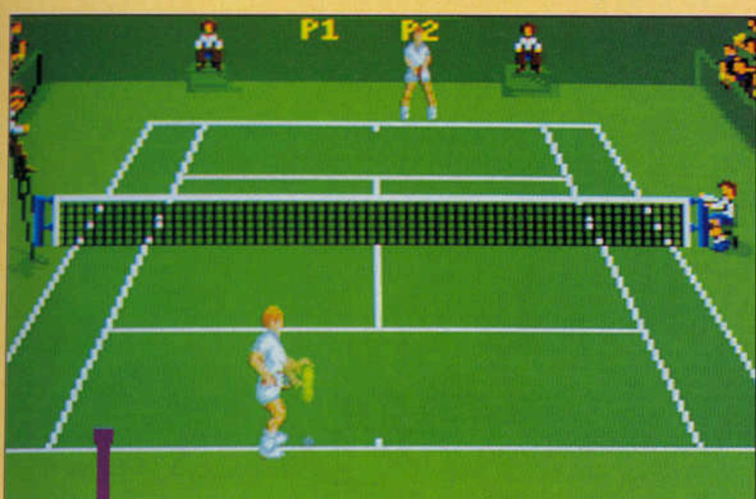
Voici un jeu de réflexion/arcade où l'on peut jouer à deux en même temps. Le déroulement d'une partie est simple: des cubes avec des formes géométriques différentes dessinées sur leur face visible sont empilés, et vous devrez les détruire tout en leur lançant d'autres cubes aux mêmes dessins. Il faut faire attention d'avoir toujours des combinaisons intéressantes faisant face au personnage lanceur. De nombreux tableaux, mais un manque d'options supplémentaires viennent empêcher Plotting d'être un jeu génial.

EDITEUR : OCEAN • TESTE DANS JOYSTICK N°10

76%



PRO TENNIS TOUR



Je ne vais pas vous expliquer les règles du Tennis, mais par contre je n'hésiterai pas à vous dire que toutes les subtilités de ce sport sont présentes dans Pro Tennis Tour. Les animations des joueurs sont très réussies, vous pouvez jouer à deux, et il est même possible de s'entraîner contre un robot lanceur de balles. Tous les coups sont disponibles, coup droit, revers, lob, et pour effectuer un service, une croix se déplace sur le terrain, et vous devez cliquer quand elle pointe l'endroit où vous voulez tirer.

EDITEUR : UBI SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°9

90%

ROBOCOP 2



Le super-flic chef des boîtes de conserves a encore du boulot, il doit nettoyer la ville de Détroit de toute la racaille qui l'habite. Robocop 2 est un jeu de plateforme qui demande une concentration et une précision de maniement incroyables. Tout au long des tableaux du jeu vous devrez délivrer de pauvres bougres paniqués et immobilisés, pour les atteindre, il faudra éviter les tonneaux fous, les scies circulaires, les pointes qui montent et qui descendent. C'est l'horreur pour les nerfs, mais le jeu est assez prenant et rapide.

EDITEUR : OCEAN • TESTE DANS JOYSTICK N°10

78%

TENNIS CUP 2

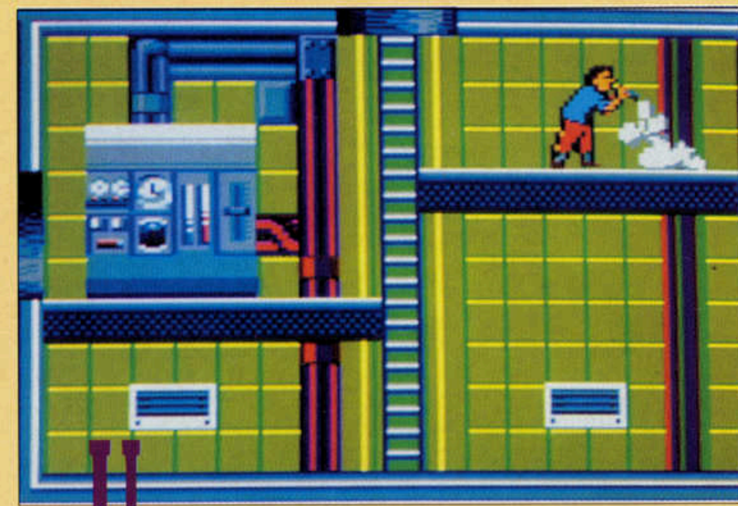


Hop, encore un jeu de tennis. Mais ne faites pas la grimace, celui-ci dispose d'un nombre d'options très élevé qui le rend indispensable aux fans de ce sport. Quand vous jouez seul, seize adversaires de toutes nationalités vous sont proposés, et vous pouvez bien sûr jouer à deux. Dans ce dernier mode il est possible de jouer l'un contre l'autre, ou en double contre l'ordinateur. Il y a plusieurs natures de terrain, et selon celui que vous avez choisi, la balle réagira différemment. Bien animé et rapide, Tennis Cup est une réussite.

EDITEUR : LORICIEL • TESTE DANS JOYSTICK N°8

90%

TINTIN SUR LA LUNE



Un soft qui met en scène un héros tel que Tintin devrait être un chef d'œuvre tant le projet de recréer ses aventures est ambitieux. Pourtant, Tintin sur la Lune n'est pas un bon jeu. Les graphismes ne sont pas moches du tout, mais les animations sont foireuses. Mais c'est surtout dans l'intérêt du jeu qu'il y a un problème. Cinq stages, où vous dirigez la fusée rouge et blanche au milieu d'une pluie de météorites, puis l'intérieur de la fusée où vous devez délivrer vos amis et désamorcer des bombes.

EDITEUR : INFOGRAMES • TESTE DANS JOYSTICK N°9

58%



WILD STREETS



Le chef de votre bande a été kidnappé par une bande rivale. Vous décidez de partir avec votre panthère noire histoire de les exploser tous et de délivrer votre meilleur ami. Un scrolling horizontal laisse apparaître des décors assez fournis, puis des ennemis apparaissent. Bon, forcément, c'est pas terrible, parce que les animations sont nulles, et l'action toujours la même. Vous donnez des coups de pied, de poing, vous pouvez même décoller la tête d'un ennemi avec votre flingue.

EDITEUR : TITUS • TESTE DANS JOYSTICK N°10

64%

WORLD OF SPORTS



World of Sports propose de participer à quatre épreuves sportives différentes: le surf, le plongeon, la course de bicross, et le slalom à skis. Les graphismes sont très réussis, très fins, et les couleurs superbes. Même si chaque épreuve n'est pas parfaite, c'est la réunion des quatre qui donne tout l'intérêt à cette cartouche. En bicross, vous devrez faire des figures et éviter les meules de foin; pour le slalom il faudra se battre contre la montre et passer toutes les portes; le surf nécessite de faire des figures; et le plongeon aussi.

EDITEUR : EPYX • TESTE DANS JOYSTICK N°9

85%

nintendo

La console la plus vendue dans le monde n'est pas toute jeune, mais elle a encore un bel avenir devant elle. Le succès phénoménal de la NES aux USA et au Japon est à l'origine du renouveau des consoles face aux micros.

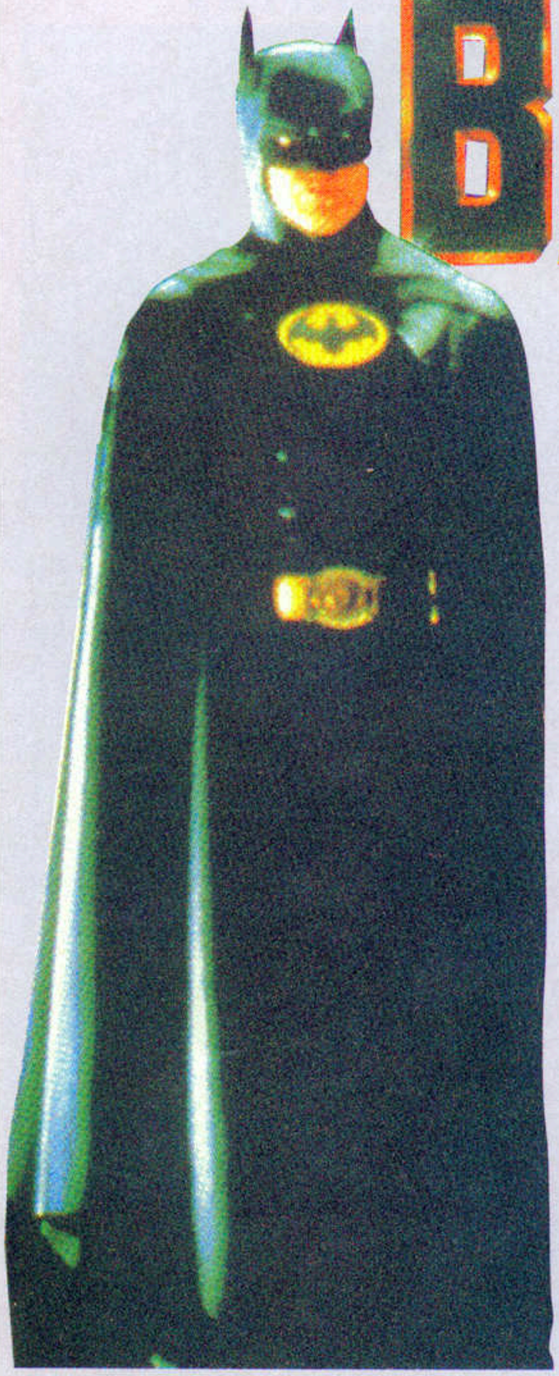


Il existe trois modèles différents de NES à travers le monde. Les versions américaines et européennes se ressemblent comme deux gouttes d'eau et les cartouches sont identiques extérieurement, mais elles ne sont pas compatibles. Alors il est inutile de vous faire rapporter les dernières nouveautés des USA, car vous ne pourrez jamais les faire fonctionner sur votre console. La version japonaise, qui se nomme Famicom, est carossée différemment des précédentes et les cartouches sont nettement plus petites. Bien que les programmes japonais soient a priori compatibles avec la console française, il n'est pas non plus possible de les faire fonctionner sur la NES française en raison du format de cartouche différent... à moins de disposer de l'adaptateur commercialisé à Hong Kong. Toutefois, cet adaptateur est introuvable dans notre pays.
Techniquement, la NES n'est pas particulièrement performante, surtout en ce qui concerne les couleurs qui bavent nettement. Cela s'explique par son ancienneté, car cette machine est sortie au Japon en 1984. Mais en dépit de son âge, cette console est loin d'être sur le déclin, car elle compense largement son handicap technique par la qualité de sa ludothèque. En effet, la NES dispose d'une ludothèque d'une qualité exceptionnelle, ce qui s'explique par plusieurs raisons. Tout d'abord, le savoir-faire de Nintendo en matière de jeux est indiscutable et des séries comme celle des frères Mario ou de La légende de Zelda sont des classiques souvent copiés, mais jamais égalés. Le second facteur est l'ouverture vers de grands éditeurs, comme Konami, Capcom, Acclaim et bien d'autres encore, qui développent leurs meilleurs jeux sur cette console. Enfin, le protectionnisme de Nintendo en matière de jeux est payant, puisque la plupart des titres de la NES ne sont disponibles sur aucune autre machine. De manière générale, la ludothèque de la NES est principalement orientée vers les jeux d'arcade/aventure, avec des salles secrètes, des bonus cachés, etc... De plus, la particularité des jeux NES repose sur le fait qu'ils sont assez simples d'accès pour séduire un public très jeune et suffisamment riches pour intéresser des joueurs plus âgés. Le seul reproche que l'on puisse adresser à cette console est qu'une infime partie des cartouches publiées aux USA est disponible en France et que la plupart des programmes arrivent dans notre pays avec un ou deux ans de retard. Toutefois, il faut bien reconnaître que le choix reste quand même important et que Bandai (qui distribue Nintendo en France) semble augmenter sensiblement les cadences de sortie des jeux.
La NES dispose d'une vaste panoplie d'accessoires, même si certains ne sont pas encore distribués en France (comme le Power Glove). Le pistolet est très agréable, bien que les programmes qui l'utilisent soient assez peu nombreux. Au niveau des manettes, il existe un modèle à infrarouge et surtout la NES MAX, une excellente manette de type arcade. Quant à la NES Four Score, elle permet de brancher quatre manettes pour jouer à plusieurs.
Bandai anime de manière très efficace un club Nintendo, ainsi qu'un répondeur minitel. Vous appelez le numéro de téléphone de SOS Nintendo et vous obtenez toutes sortes de renseignements sur les jeux NES. Ces programmes étant bourrés d'astuces en tous genres, il est particulièrement appréciable de pouvoir se procurer aussi simplement des renseignements sur les jeux. D'autre part, le club Nintendo publie un magazine dont le rôle est d'informer les utilisateurs sur les nouveautés.



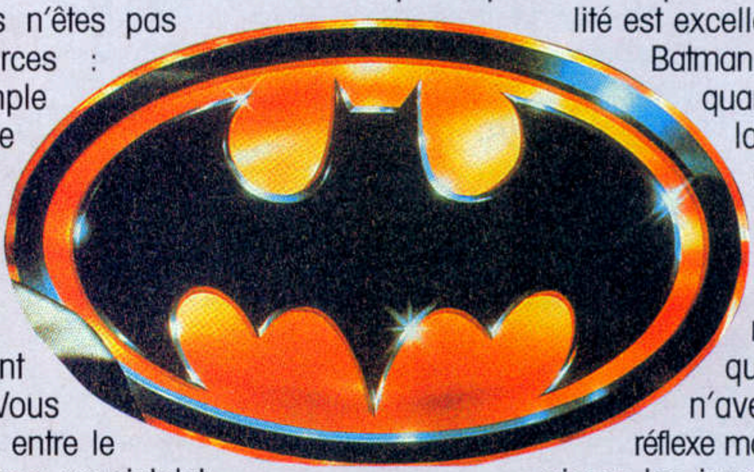
DIMENSIONS (MM) :	255 X 90 X 200
PRIX :	690 F
MICROPROCESSEUR :	PP2A03 (6502 MODIFIE A 1,9 MHZ)
RESOLUTION :	256X240
MEMOIRE VIVE :	2 KO
MEMOIRE ECRAN :	32 KO
NOMBRE DE SPRITES :	64
PALETTE :	52
COULEURS AFFICHABLES :	4 PAR CARACTERE
SON :	3 VOIES, 4 OCTAVES
PRIX MOYEN DES JEUX :	390 F

BATMAN

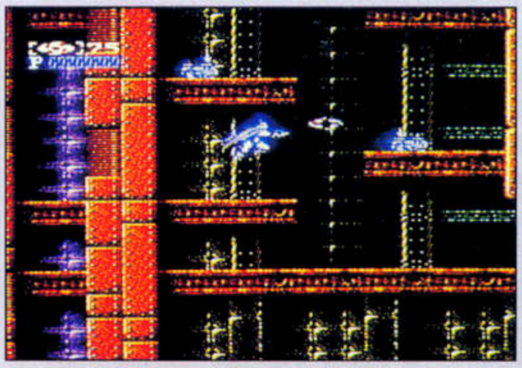


Sunsoft a réalisé un Batman différent sur plusieurs consoles et curieusement, ce ne sont pas les versions 16 bits les meilleures, mais les versions Game Boy et NES. Le scénario de ce jeu s'inspire assez librement du film, dont on retrouve quelques décors comme l'usine de produits chimiques ou la cathédrale. Quand le Joker fait des siennes dans Gotham City, on peut être sûr que le justicier masqué prend l'affaire en main et qu'il règle le problème vite fait, bien fait. Cette fois, Batman doit affronter les hommes du Joker tout au long des vingt secteurs de ce programme avant de se mesurer avec son vieil ennemi.

Batman, t'es le plus fort, t'es le plus beau, tu vas faire qu'une bouchée des rigolos que le Joker t'envoie. C'est facile à dire, mais il va quand même falloir s'accrocher car les rigolos en question sont vraiment agressifs. Si vous vous débarrassez assez facilement des ennemis qui arrivent en courant pour se faire étendre, d'autres sont bien plus redoutables, comme ceux qui volent en tirant à la mitraillette ou le chaud lapin qui vous allume au lance-flammes, sans même parler des chefs de fin de niveau. Heureusement, vous n'êtes pas sans ressources : d'une simple pression sur le bouton Start, vous passez d'une arme à l'autre, sous réserve que celles-ci soient disponibles. Vous avez le choix entre le célèbre batarang, un pistolet ou des shurikens qui partent dans trois directions, mais comme il est préférable de les garder pour les moments difficiles, vous vous servez de vos poings la plupart du temps. De plus, Batman est un athlète qui dispose de plusieurs types de saut, dont l'un lui permet de grimper entre deux murs en rebondissant de l'un à l'autre. Alors, nul doute que le Joker ne va pas rigoler longtemps.



Non seulement Batman est un jeu de plate-formes passionnant, mais il bénéficie de l'une des plus belles réalisations que l'on ait vu sur cette console. Les sprites sont fort bien dessinés et les décors sombres sont magnifiques, avec une parfaite utilisation des couleurs. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais on est tellement pris par le jeu dès les premières secondes que l'on n'a de cesse de progresser. Ce n'est pas de la tarte, mais ce n'est pas impossible non plus car la jouabilité est excellente. Votre Batman répond au quart de tour à la moindre commande, alors c'est à vous de montrer que vous n'avez pas le réflexe mou. Si vous aimez les jeux de plate-formes et de baston, vous ne pouvez pas ignorer ce chef-d'œuvre et si vous n'aimez pas trop ça, achetez-le quand même, vous ne serez pas déçus. Attention, y aura une interrogation écrite et je prendrai les noms de ceux qui ne connaissent pas leur Batman par cœur.





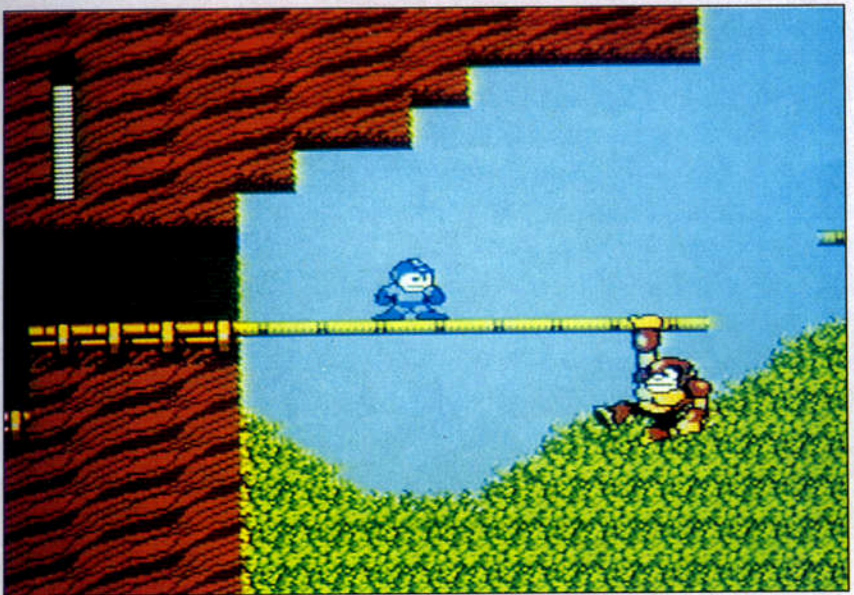
EDITEUR : SUNSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°8

Pour ceux qui désireraient connaître les très nombreuses astuces de ce jeu, rappelons qu'un méga-dossier a été consacré à ce programme dans Joystick n° 14.



MEGA MAN 2

Capcom est un éditeur dont on ne compte plus les succès, qu'il s'agisse de jeux d'arcade comme Ghosts'n Goblins et Strider, ou encore des jeux NES comme Duck Tales. Après le succès de Mega Man, Capcom nous présente un nouvel épisode qui réalise l'exploit d'être encore plus passionnant que le précédent. Docteur Willy, le vieil ennemi de Megaman, est de retour et il faut le vaincre à nouveau. Depuis l'épisode précédent, le savant fou n'a pas perdu son temps puisqu'il a construit de toutes pièces huit super-méchants qui vont vous en faire baver. Chacun d'eux vous attend au fond de son repaire et il faut franchir toutes sortes d'obstacles et affronter bien des créatures avant d'arriver jusqu'à eux. Vous pouvez affronter les super-méchants dans l'ordre qui vous convient, mais vous vous apercevrez rapidement que vous augmentez nettement vos chances de succès en procédant dans un ordre précis. En effet, la grande nouveauté de ce programme c'est que chaque fois que vous tuez un super-méchant, vous récupérez l'arme qu'il emploie. Par exemple, il est préférable d'affronter Airman pour lui prendre son arme avant d'aller affronter Crashman, contre qui cette arme est particulièrement efficace. Au fur et à mesure que vous venez à bout des super-méchants, votre arsenal augmente et vous pouvez passer d'une arme à l'autre en fonction des circonstances. Cet aspect stratégique donne beaucoup de profondeur à ce jeu de plate-formes. Indépendamment de ces armes, vous vous procurerez d'autres équipements fort utiles une fois que vous aurez vaincu certains super-méchants. Vous pouvez obtenir une plate-forme de lévitation qui vous permet d'atteindre des endroits inaccessibles autrement, un traîneau à réaction grâce auquel vous pouvez survoler des territoires, ou encore un ascenseur qui vous permet de grimper le long d'un mur. Méga Man 2 bénéficie d'une réalisation très soignée qui tire excellemment parti des capacités de cette console. En effet, chaque niveau est organisé selon un thème différent et les créatures ne sont jamais les mêmes. C'est du beau boulot: graphismes agréables et colorés, des décors qui défilent en un scrolling multidirectionnel fluide, le tout étant accompagné par une bande sonore qui soutient bien l'action. Quant à la jouabilité, elle est irréprochable et on est une fois de plus surpris par la souplesse des commandes sur cette console. Bien sûr, il n'est pas possible de terminer un jeu de cette envergure d'une seule traite, mais un système de codes vous permet de progresser sans trop de problèmes. Un méga-jeu !



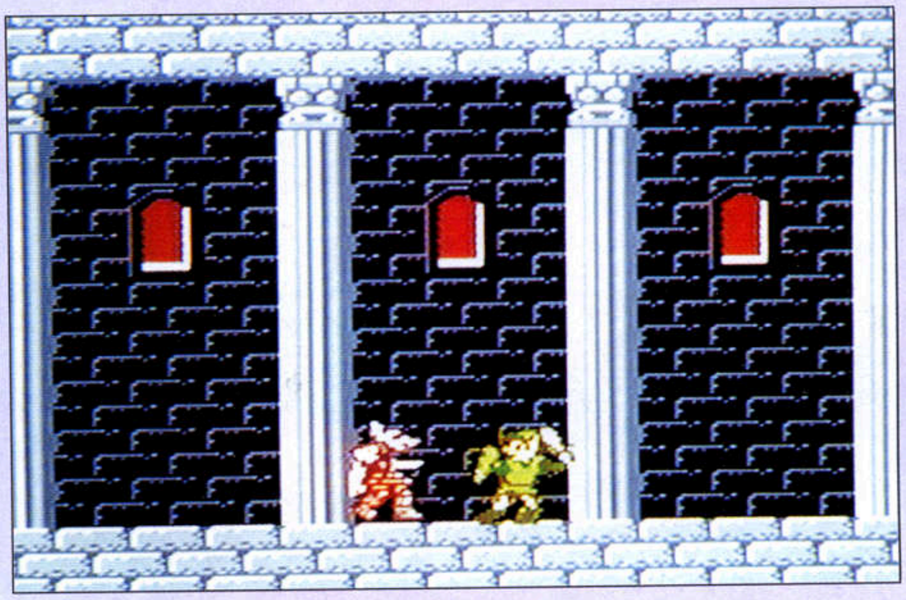


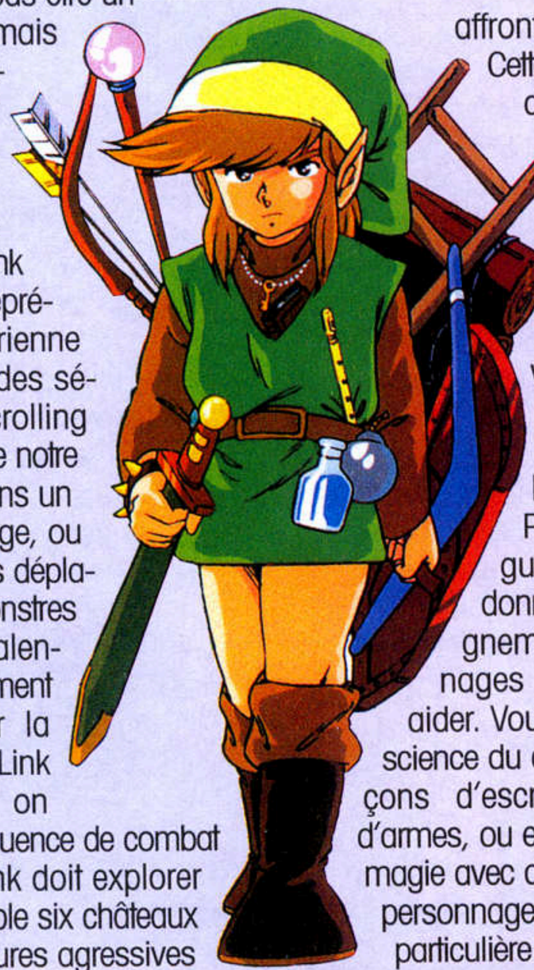
EDITEUR : CAPCOM • TESTE DANS JOYSTICK N°14

MEGASTAR joystick

ZELDA II

Link est sans doute le seul personnage de la console NES qui puisse rivaliser avec Mario au niveau de la popularité. Il doit son succès à la Légende de Zelda qui demeure encore le plus grand jeu d'arcade/aventure de tous les temps (au moins!). The Adventure of Link est la suite de ce chef-d'œuvre et Mr Nintendo a mis le paquet pour faire en sorte que ce programme ne déçoive pas les nombreux fans de Zelda. En effet, ce nouvel épisode des aventures de Link est aussi riche que le précédent (ce qui n'est pas une mince référence) et il comporte suffisamment d'innovations pour ne pas être un simple remake, mais un jeu très original. Bravo Mr Nintendo, ça c'est du beau boulot ! Le territoire sur lequel Link se déplace est représenté en vue aérienne et l'on passe à des séquences en scrolling horizontal lorsque notre héros pénètre dans un château, un village, ou un autre lieu. Les déplacements des monstres qui rôdent aux alentours sont également représentés sur la carte et lorsque Link les rencontre on passe à une séquence de combat vue de côté. Link doit explorer de fond en comble six châteaux peuplés decréatures agressives et vaincre le monstre qui se trouve dans chacun d'eux. Une fois que les six monstres auront été vaincus, Link découvrira où se trouve le grand palais et il devra s'y rendre pour récupérer la Triforce en affrontant un dernier gardien.





Cette longue quête est semée d'embûches et, selon le type de terrain sur lequel vous vous déplacez, vous rencontrez différents types d'adversaires, qui sont plus ou moins dangereux. En revanche, vous pouvez traverser les villages en toute tranquillité car leurs habitants sont vos alliés. Prenez le temps de dialoguer avec eux car ils vous donneront de précieux renseignements et certains personnages peuvent beaucoup vous aider. Vous pouvez améliorer votre science du combat en prenant des leçons d'escrime avec les maîtres d'armes, ou encore faire des progrès en magie avec d'autres villageois. Certains personnages vous confient une tâche particulière et si vous revenez les voir après avoir accompli cette mission, ils vous donneront des sorts indispensables à la réussite de votre quête.

L'aspect jeu de rôle est encore plus développé dans The adventure of Link que dans l'épisode précédent. Indépendamment de la possibilité de dialoguer, vous obtenez des points d'expérience au cours de vos combats et vous pouvez les utiliser pour améliorer votre puissance d'attaque, votre énergie vitale, ou encore votre magie. Ne soyez pas trop pressé d'en découdre avec les monstres des châteaux, il est préférable d'élever les caractéristiques de votre personnage avant de passer aux choses sérieuses. Comme dans La légende de Zelda, vous découvrirez toutes sortes d'objets au cours de vos explorations: radeau, bougie, clés, etc... Mais arrêtons-nous là, car ce programme est tellement riche que l'on pourrait lui consacrer une bonne partie de ce magazine. A l'instar de la Légende de Zelda, ce programme n'est pas extraordinaire au niveau de la réalisation. Les graphismes ne sont pas très beaux, mais on est tellement pris par ce jeu qu'on n'y fait même plus attention. Vous y jouerez pendant des semaines avant d'en voir la fin et vous en redemanderez. Comme dans La légende de Zelda, une pile incorporée dans la cartouche permet à trois joueurs de sauvegarder leur position. Il n'y a vraiment que Nintendo pour réaliser des jeux d'une telle richesse et aucune des tentatives faites sur d'autres consoles ne parvient à égaler un jeu comme celui-là. Un chef-d'œuvre incontournable.



EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°5

ADVENTURES OF LOLO

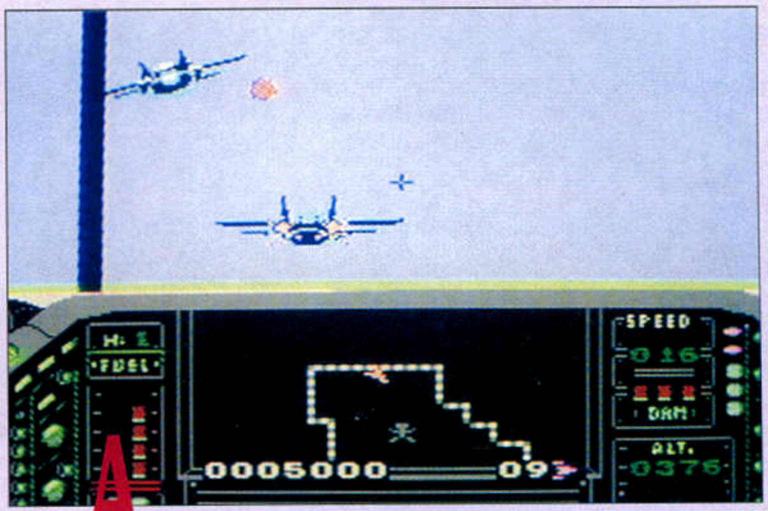


Lolo est un petit bonhomme tout en rondeurs, qui doit traverser de nombreuses salles pour sauver une belle princesse. Il faut ramasser les cœurs disséminés dans chaque tableau, ainsi que la perle qui ouvre la porte menant à la salle suivante. En dépit d'une réalisation assez médiocre, Lolo est un jeu très prenant. Il faut résoudre des problèmes de plus en plus difficiles, mais vos réflexes sont également mis à rude épreuve, car des gardiens vous traquent sans relâche.

EDITEUR : HAL • TESTE DANS JOYSTICK N°10

80%

AIRWOLF



Airwolf est le titre américain de cette célèbre série télévisée. Vous remplissez différentes missions aux commandes du Supercopter en affrontant les avions et les hélicoptères ennemis qui tentent de vous descendre. Cela dit, il ne se passe pas grand chose de bien excitant tout au long de ce programme, car l'action est très répétitive. Le jeu devient vite ennuyeux et ce n'est pas la réalisation, assez médiocre, qui relève l'ensemble. Un Supercopter ne vaut pas un Super Mario.

EDITEUR : ACCLAIM • TESTE DANS JOYSTICK N°7

55%



BAYOU BILLY



Bayou Billy est un dur qui n'hésite pas à se mesurer au gang qui sévit en Louisiane. L'action est très variée: vous faites le coup de poing contre les gangsters, vous foncez sur les routes au volant d'une jeep et vous faites des cartons dans les rues de la Nouvelle Orléans (en utilisant le pistolet Nintendo si vous le désirez). Les graphismes sont superbes, mais cela est un peu gâché par de désagréables clignotements de sprites. Un jeu prenant, mais très difficile.

EDITEUR : KONAMi • TESTE DANS JOYSTICK N°14

78%

BIONIC COMMANDO



Vous attaquez la base d'un général mégalo qui rêve de conquérir le monde. Les hommes du commando disposent d'une très grande mobilité grâce à leur bras bionique, mais un certain entraînement est nécessaire avant de maîtriser parfaitement cet équipement. L'action est très prenante, mais il faut également se prendre la tête pour résoudre différents problèmes et le niveau de difficulté est très élevé. Dommage que la réalisation ait quelque peu vieilli. A quand un Mario bionique?

EDITEUR : CAPCOM • TESTE DANS JOYSTICK N°11

83%

BUBBLE BOBBLE



Bub et Bob affrontent les créatures du baron Von Blubba tout au long des cent tableaux de ce programme. Si les premiers tableaux sont assez simples, il faut vraiment s'accrocher dans les niveaux supérieurs. Mais heureusement, un système de codes vous permet de progresser dans le jeu. On s'amuse beaucoup avec cette excellente conversion du grand classique d'arcade de Taito et c'est encore plus drôle lorsqu'on joue à deux. Un grand jeu de plate-formes comme Mario les aime.

EDITEUR : TAITO

91%

CRYSTAL MINES



Vous prenez un peu de Pacman, vous ajoutez quelques mesures de Boulder Dash et vous obtenez Crystal Mines. Si tout cela ne fait pas un programme très original, il faut bien reconnaître que la recette est efficace. Le but du jeu consiste à ramasser les diamants disséminés dans chaque tableau, en évitant les gardiens et en prenant garde à ne pas se prendre un rocher sur la tronche. On se prend tout de suite au jeu, en dépit d'une réalisation peu spectaculaire.

EDITEUR : COLOR DREAMS • TESTE DANS JOYSTICK N°8

77%



DOUBLE DRAGON



Vous partez à la recherche de votre fiancée, en faisant une grosse tête aux voyous qui traînent dans le quartier, mais prenez garde à ceux qui sont armés. Les coups sont assez variés et il est agréable de choper ses adversaires par les cheveux, ou encore de leur balancer un bon coup de batte dans la tête. C'est un bon jeu de baston, mais il est dommage qu'il ne soit pas possible de jouer à deux, comme dans le jeu d'arcade. Ah que Mario il préfère Double Dragon II.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°15

75%

DOUBLE DRAGON II



Un chef de gang a assassiné votre fiancée et l'heure de la vengeance a sonné. Cette adaptation très libre du jeu d'arcade de Technos reprend le principe de jeu du premier épisode, mais les différents niveaux sont plus variés. Vous disposez d'une large panoplie de coups et vous pouvez utiliser les armes prises à vos adversaires. De plus, il est possible de jouer à deux, ce qui donne des parties passionnantes. Double Dragon II est le meilleur jeu de baston sur la NES.

EDITEUR : ACCLAIM • TESTE DANS JOYSTICK N°15

88%

nintendo

DOUBLE DRIBBLE

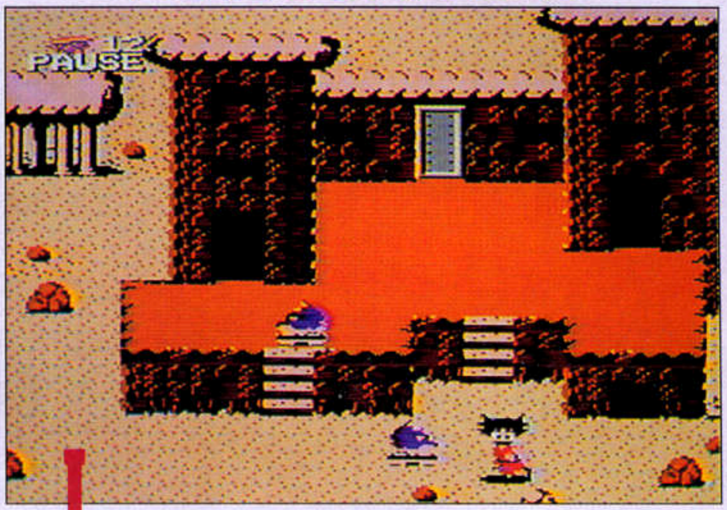


Même si elle est loin d'être parfaite, cette simulation de basket devrait séduire les amateurs de ce sport. Le jeu est simplifié, dans la mesure où les équipes ne sont pas complètes, mais la jouabilité est correcte et il est possible de jouer à deux (l'un contre l'autre ou en équipe contre l'ordinateur). On peut toutefois regretter que les sprites aient une fâcheuse tendance à clignoter, ce qui s'explique par le fait que cette cartouche soit sortie depuis longtemps aux USA.

EDITEUR : KONAMI • TESTE DANS JOYSTICK N°10

72%

DRAGONBALL



Les nombreux fans de la Légende de Zelda ne seront certes pas dépaysés avec Dragonball, car ces deux programmes ont un air de famille indiscutable. Vous explorez un vaste pays à la recherche de sept Dragonballs, dans des décors très proches de ceux de Zelda. Il est important de signaler que tous les textes à l'écran sont en français, ce qui est d'autant plus appréciable que ce programme s'adresse particulièrement aux plus jeunes. Un jeu sympathique, mais Mario préfère Zelda.

EDITEUR : BANDAI • TESTE DANS JOYSTICK N°6

81%



DUCK TALES



Avec Duck Tales, plongez dans l'univers des dessins animés de Walt Disney. L'oncle Picsou voyage à travers le monde à la recherche de cinq fabuleux trésors et poussé par l'appât du gain, il n'hésite pas à aller sur la Lune. Les neveux de Donald et quelques autres personnages sont là pour vous aider, mais attention, les Rapetou sont également du voyage. De beaux graphismes pour un jeu de plate-formes passionnant, dont on ne vient pas à bout rapidement. C'est Mario chez Disney!

EDITEUR : CAPCOM • TESTE DANS JOYSTICK N°16

88%

FAXANADU

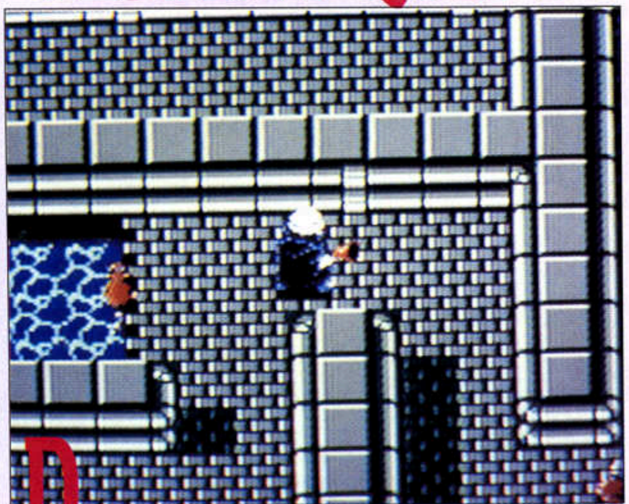


Le roi vous charge de mettre en échec les monstres qui envahissent le pays et votre quête vous mènera d'une ville à l'autre. Il vous faudra apprendre les arts martiaux et la magie en chemin et les personnages que vous rencontrerez vous donneront de précieux renseignements. Faxanadu est un programme très riche, qui présente un excellent dosage entre action et jeu de rôle. Vous n'en viendrez pas à bout rapidement, mais un système de codes vous permet de progresser dans le jeu.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°13

90%

FESTER'S QUEST

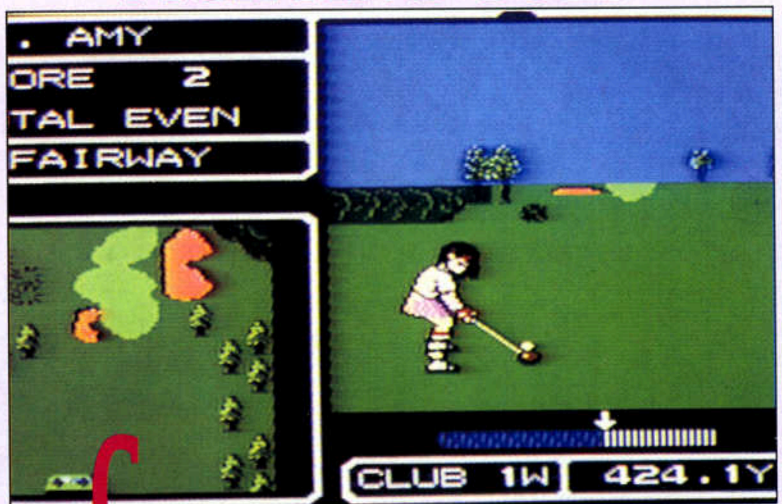


Des extra terrestres se sont emparés d'une ville américaine en faisant prisonniers tous ses habitants. L'oncle Fester leur a échappé et il est bien décidé à libérer les membres de sa famille. Vous avancez dans les rues, qui défilent en scrolling multidirec-tionnel, en tirant sur tout ce qui bouge, sans oublier de ramasser des armes supplémentaires. Fester's Quest est un programme peu excitant, dont on se lasse très rapidement en raison d'une action trop répétitive.

EDITEUR : SUNSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°8

66%

FIGHTING GOLF



Ce programme de SNK est la seconde simulation de golf sur la NES et c'est de loin la meilleure. Fighting Golf vous propose deux parcours de 18 trous et il est possible de jouer à quatre. Cette simulation est plus complète que la précédente, sans être trop complexe pour autant. Pour réaliser de bonnes performances, il faut tenir compte du vent et bien doser ses effets. Ajoutez à cela une réalisation soignée et vous obtenez un programme qui séduira tous les amateurs de ce sport.

EDITEUR : SNK • TESTE DANS JOYSTICK N°7

85%



GALACTIC CRUSADER



Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous affrontez des escadrilles d'aliens déchaînés. Heureusement, il ne se passe pas une seconde sans que vous ayez l'occasion de récupérer des armes supplémentaires, mais ces dernières ne sont pas cumulables. La réalisation de ce shoot'em up des plus classiques n'est guère spectaculaire, toutefois l'action est suffisamment soutenue pour que les inconditionnels du genre se prennent au jeu le temps de quelques parties.

EDITEUR : COLOR DREAMS • TESTE DANS JOYSTICK N°7

70%

GAUNTLET II



Vous choisissez entre quatre personnages dotés de caractéristiques différentes, avant de commencer l'exploration des nombreuses salles d'un donjon. Ramassez tout ce qui traîne, en massacrant toutes les créatures qui vous traquent. Ce célèbre jeu d'arcade a un peu vieilli et l'action est très répétitive, mais on se laisse prendre au jeu car cette bonne vielle recette fonctionne toujours. De plus, cette version peut se jouer à quatre en utilisant la NES Four Score.

EDITEUR : MINDSCAPE • TESTE DANS JOYSTICK N°17

82%

GHOSTBUSTERS II



Fantômes et ectoplasmes sont de retour dans les rues de New York. Qui allez-vous appeler ? les Ghostbusters, bien sûr! Ce programme présente l'avantage d'offrir une action assez variée: tantôt vous chassez les fantômes dans les égouts, tantôt vous foncez au volant d'une voiture en évitant toutes sortes d'obstacles, ou encore vous prenez le contrôle de la statue de la liberté. Mario n'a pas peur des fantômes: ce petit jeu ne l'impressionne pas du tout.

EDITEUR : ACTIVISION • TESTE DANS JOYSTICK N°14

66%

GREMLINS II



Vous contrôlez un sympathique Mogwai qui tente de s'échapper d'un laboratoire génétique. Il faut franchir toutes sortes d'obstacles, tout en échappant aux terribles gremlins et à toutes les créatures bizarres qui les accompagnent. Au cours de votre progression, vous obtiendrez différentes armes et vous pourrez acheter différents équipements qui vous faciliteront un peu les choses. Gremlins II est un programme très amusant, qui présente une jouabilité irréprochable.

EDITEUR : SUNSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°17

92%



MASTER CHU & DRUNKARD HU



Master Chu doit retrouver son ami, enlevé par des monstres. En chemin, vous affrontez toutes sortes de créatures et vous ramassez des armes supplémentaires ainsi que les flammes de liberté, qui vous permettent de passer au niveau suivant. Ce jeu est loin de concurrencer les grands titres de Nintendo ou de Konami, tant en ce qui concerne la réalisation que l'intérêt de jeu, d'autant plus que les mouvements de votre personnage sont assez limités. Mario rit jaune.

EDITEUR : COLOR DREAMS • TESTE DANS JOYSTICK N°8

42%

METAL FIGHTER

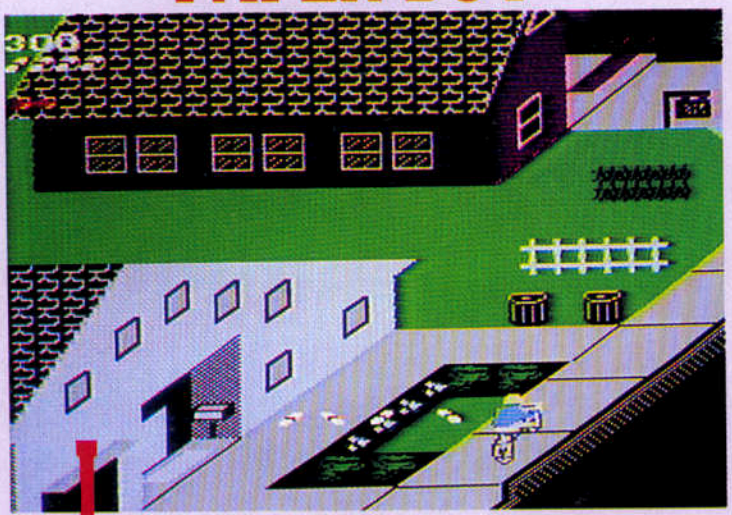


A l'instar d'E.T., un robot de combat nommé Metal Fighter veut rentrer à la maison. Des hordes d'aliens tentent de l'en empêcher et il faut tirer dans le tas pour se frayer un chemin. Comme d'habitude, vous récupérez des armes supplémentaires en cours de route, ce qui est indispensable pour venir à bout des monstres de fin de niveau. Metal Fighter est un petit shoot'em up qui se laisse jouer avec plaisir, bien qu'il ne soit pas du niveau de Life Force ou de Gradius.

EDITEUR : COLOR DREAMS • TESTE DANS JOYSTICK N°7

76%

PAPER BOY



La vie de livreur de journaux n'est pas facile, car bien des dangers vous guettent au cours de votre tournée et vous risquez fort de finir sous une voiture, ou de vous planter dans une tondeuse à gazon. Mais à la fin de la journée, vous pouvez vous défouler sur un parcours de vitesse. Cette version de Paper Boy n'est pas une réussite, car le graphisme n'est pas génial et les commandes manquent nettement de souplesse. Pas de quoi donner envie à Mario de faire du vélo.

EDITEUR : MINDSCAPE • TESTE DANS JOYSTICK N°14

48%

PIN BOT



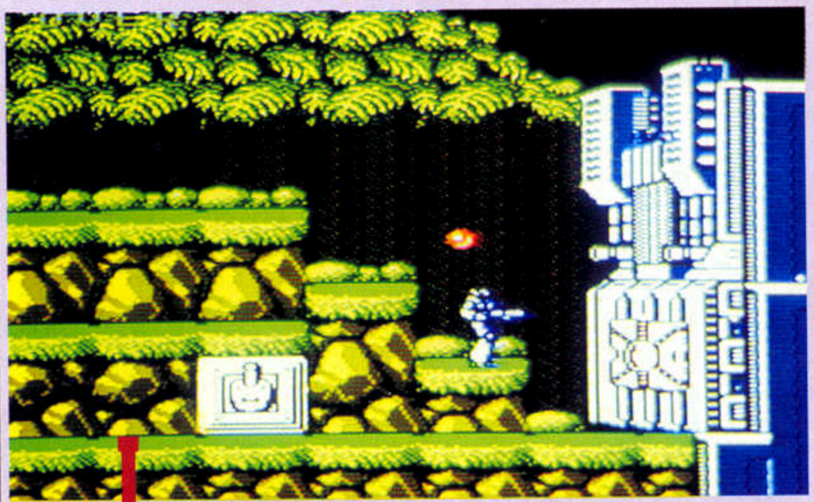
Pin Bot est un jeu de flipper assez classique, qui n'est guère excitant. Le mouvement de la bille est assez réaliste, mais le flipper se contracte de manière très bizarre, ce qui est aussi désagréable sur le plan visuel qu'au niveau de la jouabilité. Ce programme a l'air assez ancien et même si vous aimez ce type de jeu, vous risquez fort de vous en lasser rapidement. Si vous aimez le flipper, mieux vaut dépenser votre argent sur un vrai flip qu'acheter cette cartouche.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°14

42%



PROBOTECTOR



Les aliens se sont installés sur une île, à partir de laquelle ils vont envahir la Terre. Vous devez les en déloger, mais ce ne sera pas facile car la base ennemie est truffée de pièges et les défenseurs ne vous feront pas de cadeaux. Certains niveaux défilent en scrolling horizontal, tandis que d'autres sont en 3D. Probotector est un programme passionnant, qui peut se jouer à deux. La réalisation est soignée et la jouabilité irréprochable, grâce à la grande souplesse des commandes.

EDITEUR : KONAMI • TESTE DANS JOYSTICK N°15

92%

RESCUE



Des terroristes se sont barricadés dans une ambassade et vous devez les abattre en prenant garde à ne pas blesser les otages. Les hommes du commando prennent position dans les immeubles proches, puis d'autres hommes descendent par le toit et finalement vous investissez l'ambassade. Soyez prudents lors de cette opération, car un terroriste peut vous attendre au détour d'un couloir ou vous tirer dessus lorsque vous pénétrez dans une pièce. Une bonne conversion du jeu d'Infogrames.

EDITEUR : KEMCO • TESTE DANS JOYSTICK N°15

74%

nintendo

ROBOCOP

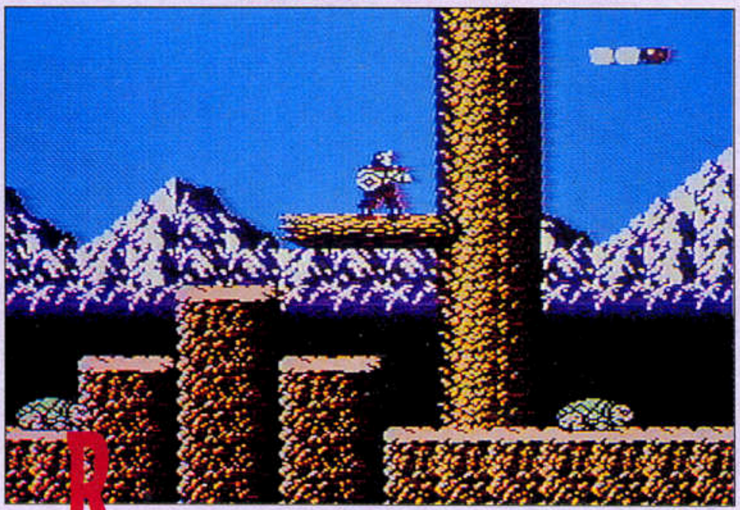


Vous connaissez tous Robocop, ce héros mi-homme, mi-machine, mais totalement flic, qui est chargé de faire régner l'ordre à Detroit. Ce programme est assez différent du jeu d'arcade, en fait il s'agit d'un jeu de plate-formes dans lequel vous passez le plus clair de votre temps à tirer sur tout ce qui bouge, sans oublier de recharger vos accus. Ce programme est hélas assez décevant, car la réalisation est médiocre, le mode de contrôle peu performant et l'action très répétitive.

EDITEUR : OCEAN • TESTE DANS JOYSTICK N°12

71%

RYGAR



Rygar affronte les forces du mal en faisant tourbillonner son bouclier magique. Cette version est très différente du jeu d'arcade original, mais elle n'en est pas moins passionnante pour autant. Il faut franchir bien des obstacles et cogner sur l'ennemi, mais il est également indispensable de résoudre de nombreux problèmes. Le jeu n'est pas linéaire et il faut souvent aller à un certain endroit pour récupérer un objet qui est indispensable ailleurs. Un bon jeu d'arcade/aventure.

EDITEUR : TECMO • TESTE DANS JOYSTICK N°7

88%



SILENT ASSAULT



Les aliens débarquent et c'est à vous que revient la tâche de sauver le monde. Vous foncez en tirant sur tout ce qui bouge, tout en évitant les pièges disposés sur votre chemin. Silent Assault s'inscrit dans la lignée de Rush'n Attack et de Probotector, mais il est loin d'offrir le même intérêt que ces deux classiques. Ce n'est qu'un pale remake, qui souffre d'une réalisation assez médiocre. Comme dans la plupart des jeux de cet éditeur, le personnage répond assez mal.

EDITEUR : COLOR DREAMS • TESTE DANS JOYSTICK N°7

62%

SILENT SERVICE



En 1942, alors que la seconde guerre mondiale fait rage dans l'océan Pacifique, vous effectuez de longues missions aux commandes d'un sous-marin. Vous poursuivez les convois ennemis et vous vous embusquez pour couler leurs navires, mais prenez garde lorsque les destroyers de protection tentent de vous couler en larguant des mines. On retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de ce grand classique de Microprose. Cette première simulation sur NES est indispensable.

EDITEUR : KONAMI • TESTE DANS JOYSTICK N°12

92%

SIMON'S QUEST

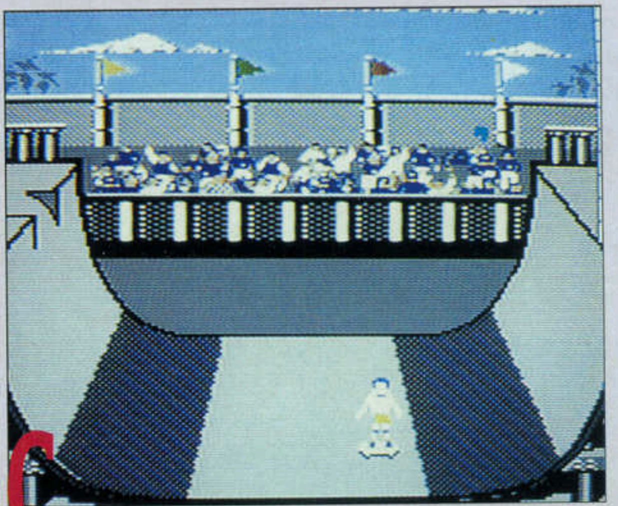


Le héros de Castlevania se lance une nouvelle fois à la poursuite de Dracula. Si l'action est très proche de celle du jeu d'arcade précédent, Simon's Quest est également un jeu de rôle, à la manière de Zelda II. Vous pouvez dialoguer avec les habitants des villes pour obtenir de précieux renseignements, ainsi que des objets fort utiles. Profitez des périodes de jour pour explorer certaines régions, car les monstres sont plus dangereux la nuit. Un programme très prenant.

EDITEUR : KONAMI • TESTE DANS JOYSTICK N°6

89%

SKATE OR DIE



Cette programme vous offre un panorama assez complet de ce que l'on peut faire avec un skateboard. Cinq épreuves vous attendent: figures de style, course contre la montre, joute, saut en hauteur, ou encore une folle course contre un autre concurrent dans laquelle tous les coups sont permis. Skate or Die bénéficie d'une réalisation soignée et la jouabilité est excellente grâce à la souplesse des commandes. Un multi-épreuves qui ferait monter Mario sur un skate.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • TESTE DANS JOYSTICK N°8

84%



SNAKE RATTLE'N ROLL

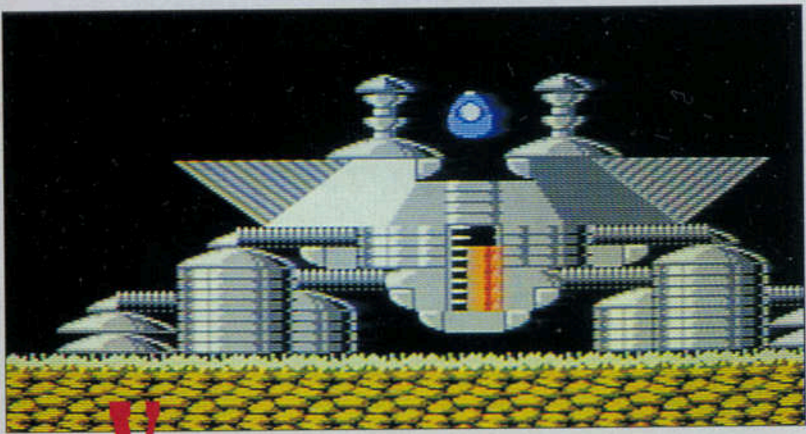


Snake Rattle'n'Roll, c'est l'histoire d'un serpent dont le corps s'allonge à chaque fois qu'il gobe des pastilles. Il se débarrasse de ses ennemis avec sa langue fourchue, il saute et il traverse les rivières à la nage en évitant les requins. Au passage, il ramasse des bonus et découvre des salles secrètes, mais il ne faut pas traîner car le temps est compté. Ce programme est aussi original que passionnant, que l'on joue seul ou à deux. Un jeu que Mario ne renierait pas.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°14

88%

SOLAR JETMAN



Vous explorez différentes planètes à la recherche des morceaux du légendaire vaisseau d'or. Des aliens vous attaquent sans cesse, mais la réussite de votre mission dépend essentiellement de vos talents de pilote. Vous faites tourner votre vaisseau sur lui-même et vous avancez en donnant des poussées de réacteur lorsqu'il pointe dans la bonne direction. Il faut être très précis, car la gravité de chaque planète vous complique sérieusement les choses. Un programme passionnant.

EDITEUR : NINTENDO

92%

SOLOMON'S KEY

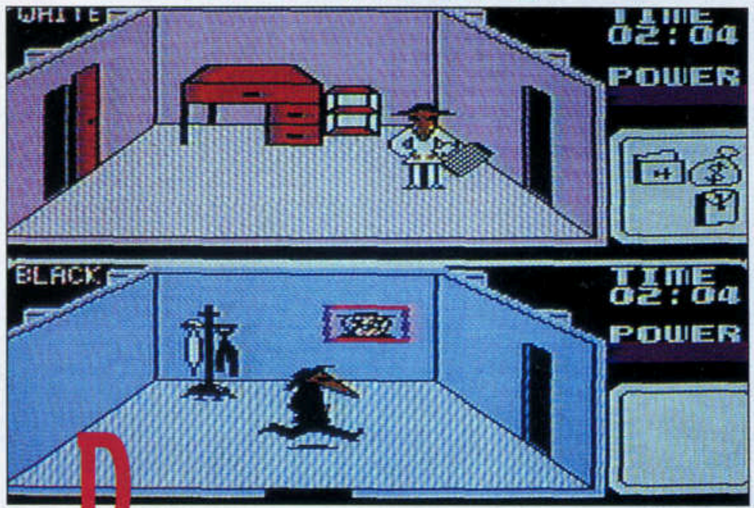


Dans cette conversion du jeu d'arcade de Data East, vous explorez les mines du roi Salomon. Dans chaque salle, il faut d'abord trouver une clé, puis vous devez atteindre la porte qui mène à la salle suivante. Vous récoltez des bonus au passage, mais prenez garde aux nombreuses créatures qui tentent de vous arrêter. Ce programme passionnant séduira tous les amateurs de casse-tête, car il faut faire preuve d'autant d'habileté que de réflexion pour venir à bout de chaque tableau.

EDITEUR : TECMO • TESTE DANS JOYSTICK N°7

91%

SPY VS SPY



Deux espions ennemis explorent différents locaux à la recherche de documents secrets. Tous les coups sont permis: vous pouvez griller la tête de votre adversaire en piégeant des salles et lorsque vous vous croisez, l'affaire se règle à coups de couteau. Ce jeu qui met en scène des héros de BD est la conversion d'un ancien programme micro, qui a pris un certain coup de vieux. Toutefois, il est assez amusant de jouer à deux, mais les parties en solitaire sont assez ennuyeuses.

EDITEUR : KEMCO • TESTE DANS JOYSTICK N°12

65%



STEALTH ATF



Aux commandes d'un Stealth Fighter vous affrontez les appareils ennemis. L'action est représentée de côté lors des séquences d'atterrissage et de décollage, alors que les scènes en vol sont en 3D. Vous voyez l'ennemi approcher sur votre radar et vous vous mettez en position pour les abattre au passage. Stealth AFT est présenté comme une simulation, mais en fait il s'agit d'un simple shoot'em up qui souffre d'une action assez répétitive et d'une réalisation assez plate.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°14

70%

SUPER OFF ROAD

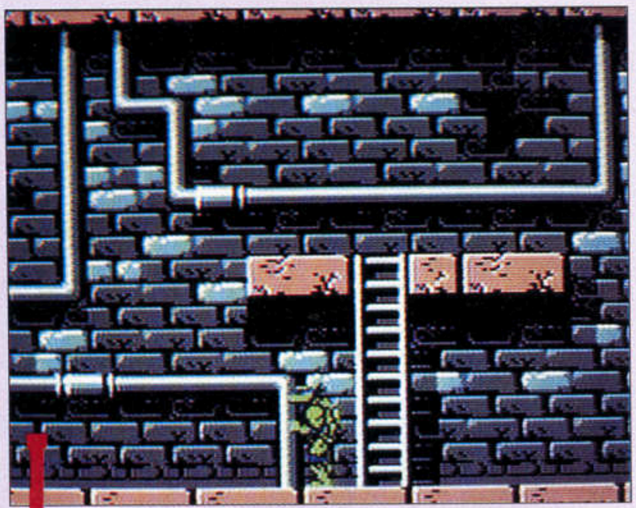


Cette folle course de 4x4 se déroule sur des circuits très accidentés. Tâchez de vous classer dans les premiers et de ramasser des bonus durant la course, afin de gagner suffisamment d'argent pour customiser votre véhicule. Si les autres concurrents raflent tous les équipements lors des premières courses, vous aurez bien du mal à les suivre. La NES Four Score vous permet de jouer à quatre, ce qui donne des parties passionnantes. Invitez donc Mario à faire une partie.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°15

83%

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

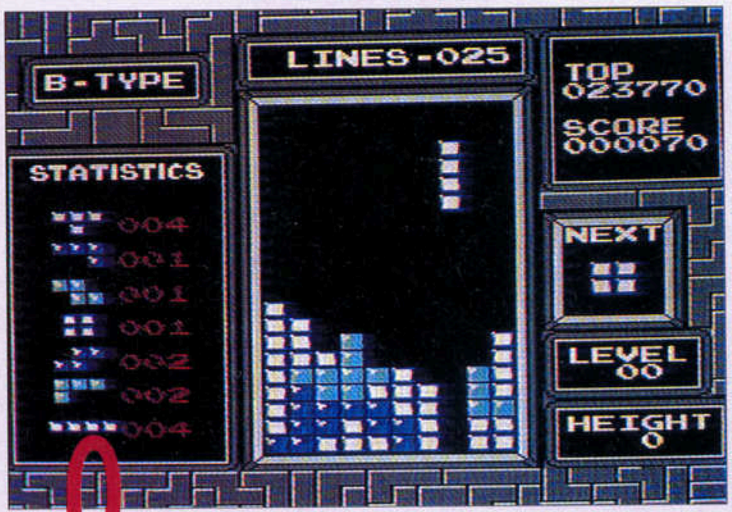


Les tortues ninja explorent New-York à la recherche d'April O'Neil et chacun de nos héros emploie une arme différente. Ce programme consacré aux stars de l'hiver dernier est un jeu de plate-formes qui présente des scènes assez variées. Ce n'est pas le meilleur programme de Konami sur la NES, mais l'action est assez prenante et les fans des tortues vont se régaler. Scoop: Mario a été vu en train de déguster une pizza en compagnie de Leonardo et de Donatello.

EDITEUR : KONAMI • TESTE DANS JOYSTICK N°8

77%

TETRIS



On ne présente plus Tetris, ce chef-d'œuvre des jeux d'action/réflexion qui a inspiré tant de clones. Non seulement cette version est passionnante, mais c'est la meilleure, quel que soit le format. En effet, la version Game Boy permet de jouer à deux en compétition directe. Votre adversaire récupère une partie des lignes que vous faites disparaître, ce qui donne des affrontements aussi stressants que passionnés. Cette merveille est fournie avec la console, que demander de plus?

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°9

99%



WORLD CUP

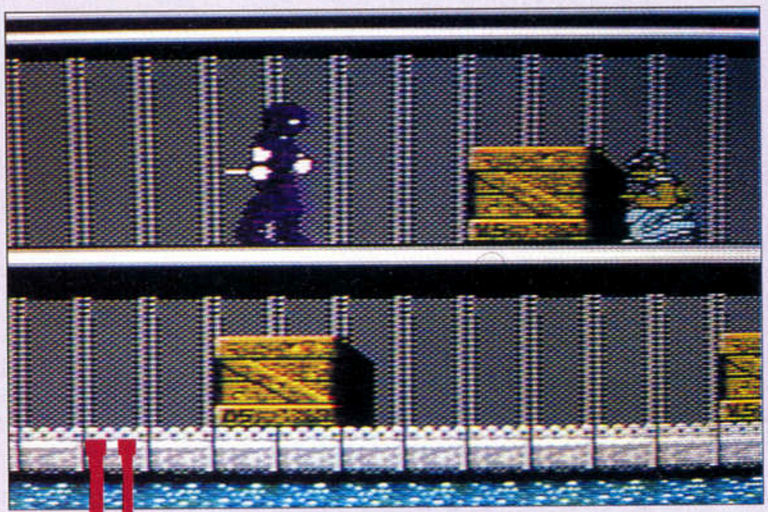


World Cup vous offre la possibilité de participer à la coupe du monde de football contre douze autres équipes (un système de codes vous permet de reprendre la partie), ou encore de livrer des matchs contre vos amis. Vous pouvez même jouer à quatre en utilisant la NES Four Score. C'est tentant, mais hélas la réalisation est décevante et les matchs deviennent rapidement ennuyeux, surtout lorsque l'on joue seul. Mario, qui est un célèbre butteur, n'est pas du tout content.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°16

42%

WRATH OF THE BLACK MANTA



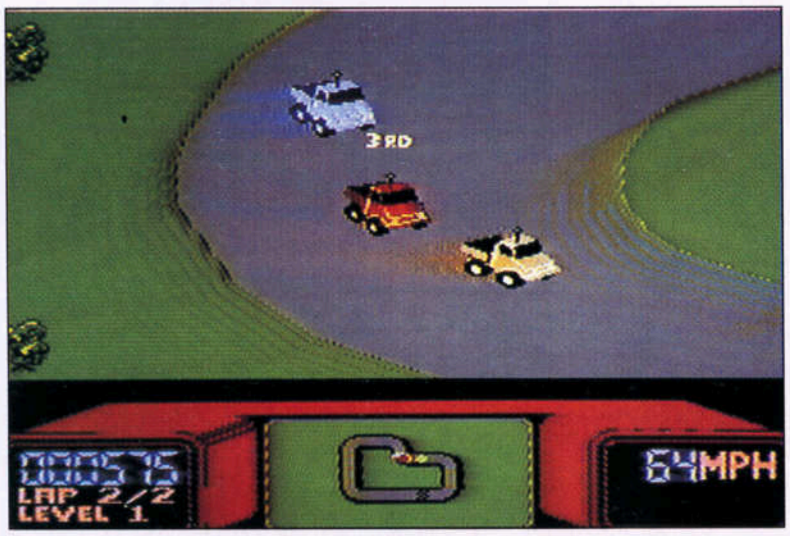
Une organisation criminelle enlève des enfants à travers le monde, mais un ninja nommé Black Manta veut mettre un terme à ses agissements. Ce programme qui s'inspire fortement de Shinobi offre une action soutenue, mais en plus, il faut interroger des voyous afin de leur soutirer de précieux renseignements. Au cours du jeu, vous récupérez des pouvoirs ninja fort utiles. Black manta est un jeu prenant, mais qui est handicapé par une réalisation assez médiocre.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°14

75%


SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !
Faxanadu
Legend of Zelda
Link (Zelda 2)
Iron sword
Simon's quest
Wizards & Warriors
Les Grandes Quêtes sont sur
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Console et accessoires pour 80 jeux passionnants
Club Nintendo
SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO

OLDIES BUT GOODIES

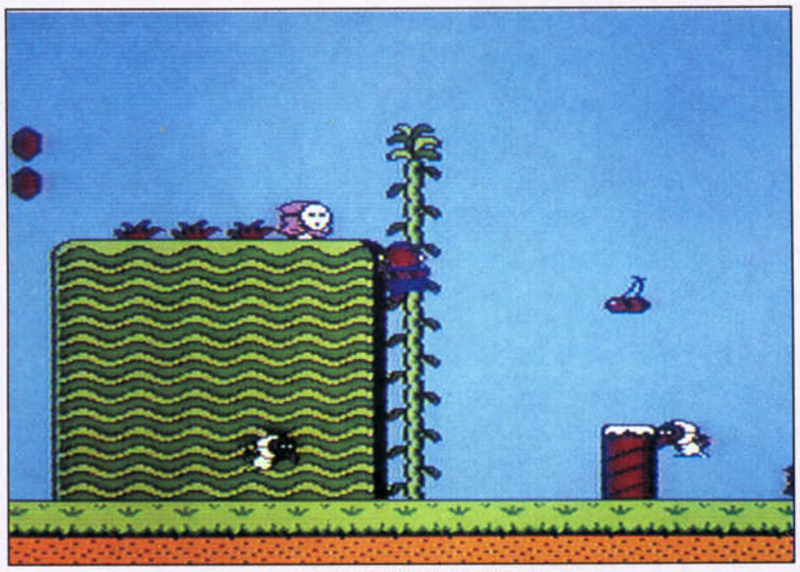


RC PRO-AM

A l'intention des nouveaux venus sur la console Nintendo, faisons un petit tour d'horizon sur des jeux plus anciens, mais qui n'ont rien perdu de leur intérêt.

Jeux de plate-formes:

Commençons par les plus grands jeux de plate-formes: la série des **Super Mario Bros** (qu'ils soient bénis). **Super Mario Bros I et II** ça ne se raconte pas, ça se vit, l'essayer c'est l'adopter cette sorte de choses. Après ces deux chefs-d'œuvre, on peut passer à des jeux comme **Kid Ikarus** et **Metroid**. Ces classiques de la NES ne sont pas très beaux en raison de leur ancienneté, mais ils offrent des univers d'une grande richesse et vous resterez bloqués devant votre écran pendant des semaines. **Megaman** c'est pas triste non plus, même si le second épisode est encore meilleur. **Castlevania** est également une petite merveille qu'il ne faut rater à aucun prix.



SUPER MARIO 2

Shoot'em up:

Les Shoot'em Up sont rares sur cette console, mais vous pouvez vous jeter sans aucune hésitation sur **Gradius** et **Life Force**. Ces deux grands programmes de Konami sont connus dans les salles d'arcade sous le nom



GRADIUS

de **Nemesis** et de **Salamander**. Dans un autre style, les maniaques de la gâchette s'en donneront à cœur joie avec **Rush'n attack** (Green Beret en arcade).

Sport:

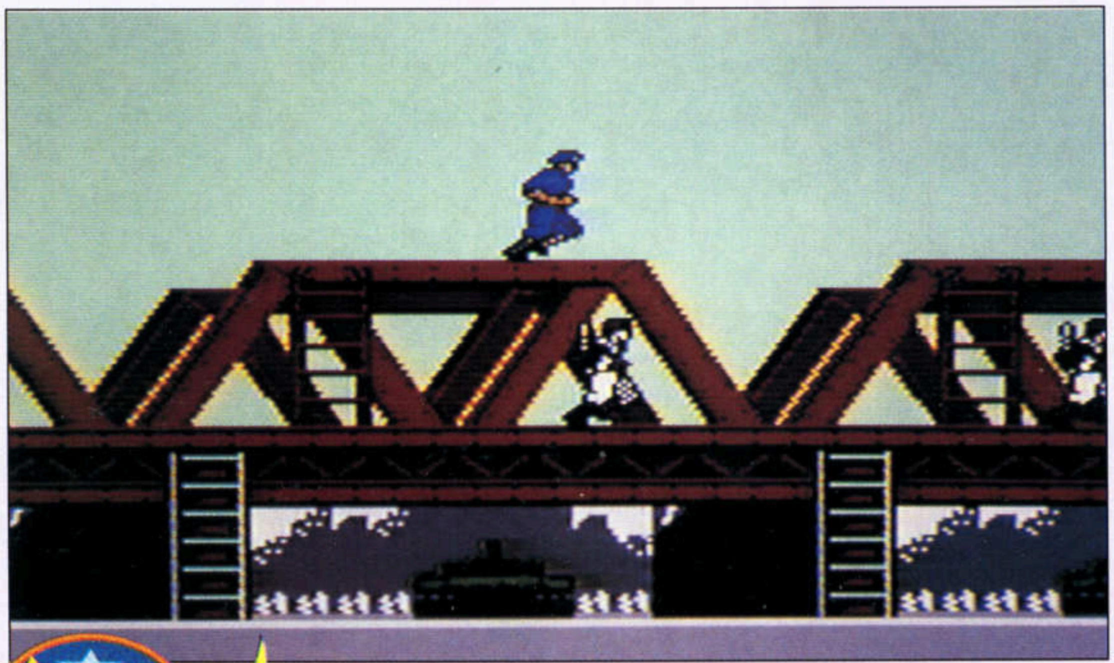
Track'n Field est un grand jeu de sport qui ne vous offre pas moins de 15 épreuves différentes, toutes plus passionnantes les unes que les autres.

Arcade/ aventure:

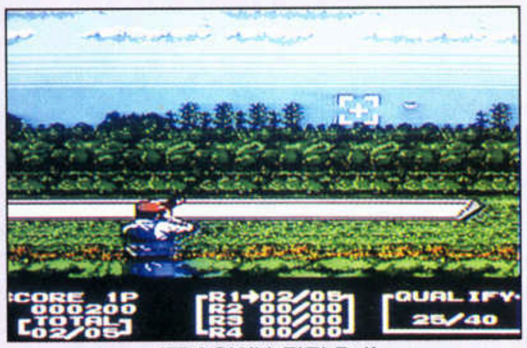
Au cas où vous ne seriez pas au courant, **La légende de Zelda** c'est génial. C'est le jeu d'arcade/ aventure du siècle.

Divers:

Cobra Triangle est un programme passionnant dans lequel vous pilotez un hors-bord. Les différentes missions sont très variées et la jouabilité parfaite. Au niveau de la jouabilité, il faut également mentionner **R.C. Pro-am**, une course de voitures téléguidées



RUSH'N ATTACK



TRACK'N FIELD II

neo geo

A propos de la Neo Geo on ne sait plus trop si l'on peut encore parler de console, ou s'il s'agit de la première machine d'arcade à domicile. Une machine impressionnante, mais coûteuse.



La Neo Geo n'est vraiment pas une console comme les autres, car ses capacités sont sans commune mesure avec celles de ses concurrentes. Le design de cette console est aussi sobre qu'esthétique et elle est fournie avec une seule manette... mais quelle manette! En effet, cette manette de type arcade, qui comporte trois boutons, est ce qui se fait de mieux dans le genre et elle est aussi grande que la console elle même.

Cette console a été réalisée par SNK, une firme japonaise bien connue pour ses jeux d'arcade comme Ikari Warriors, et cet éditeur développe désormais ses nouveaux jeux d'arcade sur ce standard. En dépit de ses incontestables qualités, la Neo Geo n'est pas vraiment en concurrence directe avec les autres consoles en raison du prix de ses jeux qui est assez élevé. En fait, SNK mise avant tout sur l'utilisation de ces programmes dans les salles d'arcade avec le meuble MVS , qui existe en plusieurs versions et qui présente l'avantage d'offrir le choix entre plusieurs programmes.

Actuellement, la Neo Geo ne dispose encore que d'une dizaine de programmes, mais ne regrettez rien car au prix auquel ils sont vendus vous ne risquez guère d'en acheter plusieurs chaque mois. En dépit de certaines rumeurs, SNK n'envisage pas d'abandonner la commercialisation de la Neo Geo et Guillemot (qui distribue cette console en France) prévoit de publier plusieurs autres jeux d'ici la fin de l'année. Aucun éditeur extérieur n'est autorisé à développer des jeux sur cette console, du fait de son utilisation dans les salles d'arcade, ce qui fait que la ludothèque de la Neo Geo n'augmente pas aussi rapidement que ses utilisateurs pourraient le souhaiter. Si la qualité des programmes disponibles est irréprochable, on peut toutefois leur reprocher d'offrir une durée de vie trop brève pour leur prix. En effet, comme tous les jeux d'arcade, les programmes de la Neo Geo disposent d'options Continue illimitées. Cela permet de venir à bout de ces jeux assez rapidement et ils perdent une bonne partie de leur intérêt par la suite. Toutefois, il faut reconnaître que le rapport qualité/prix de la Neo Geo s'est nettement amélioré ces derniers temps, grâce à une baisse très sensible du prix des cartouches, ce qui la rend plus attractive.



PRIX :	3000 F
MICROPROCESSEUR :	68000 (12MHZ) + Z 80 (4MHZ)
MEMOIRE VIVE :	64 KO
MEMOIRE ECRAN :	1 MO
NOMBRE DE SPRITES :	380
PALETTE :	65536
COULEURS AFFICHABLES :	4096
SON :	NUMÉRIQUE, 13 VOIES STEREO
PRIX MOYEN DES CARTOUCHES :	1300 F

BASEBALL STARS

Alors que les bavardages vont bon train entre les admirateurs de la Neo-Geo et les possesseurs de Super Famicom, il faut bien avouer qu'avec Baseball Star, les rumeurs s'amenuisent tant cette simulation du sport numéro un aux Etats-Unis et au Japon, met les deux parties d'accord. Mais avant de mettre la conclusion, avant l'introduction, élargissons un petit peu notre horizon en allant au plus profond de ce fantastique jeu qu'est Baseball Star.

Après l'introduction de la cartouche, et le traditionnel logo Neo Geo à l'écran, la première chose qui éclate les orbites et qui décolle les oreilles, ce sont l'image et le son. La présentation de cette simulation de Baseball, avec agrandissement et rétrécissement de sprites, est tout bonnement spectaculaire. Ca bouge, ça remue, ça va, ça vient, ça tourne, bref c'est hallucinant, un truc du style à vous couper le souffle pendant quelques jours. Même si on commence à être habitué à ce genre d'intro sur Neo-Geo, on est des mois après leur sortie encore subjugué par leur qualités. Mais bon, je suis d'accord, on ne va pas passer des heures sur la présentation alors que le jeu mérite également tout les éloges de la terre. Eh oui, effectivement et comme on pouvait le prévoir, l'impression d'émerveillement qui avait été la nôtre durant la présentation continue de la même façon pendant le jeu. Après avoir sélectionné l'une des quinze équipes – masculine ou féminine – proposées par la console, l'action, la vraie, peut enfin commencer. Boum, après un bref aperçu sur le terrain, c'est reparti pour un tour. On en a encore une fois pour notre argent. Un commentateur s'exprimant en anglais explique vocalement la situation dans laquelle se déroule la partie: "Quel merveilleux temps pour jouer au Baseball aujourd'hui, aucun nuage ne vient troubler la pureté du ciel, c'est le temps idéal...". A ces explications, pendant le jeu, s'ajoutent des descriptifs des actions en cours. Ainsi lorsque vous ferez une belle action, on lorsque vous aurez raté la balle, la même voix du même commentateur retentira, ponctuant ainsi chacun de vos mouvements. Outre une animation et un graphisme exceptionnels par rapport aux autres consoles (mais avec la Neo-Geo on est habitué), Baseball Star Professionnel permet au joueur de rentrer de plain pied dans l'ambiance des parties qui défilent à vive allure. Ponctué par des petites scènes animées montrant le joueur saluant la foule en délire lorsqu'il a réussi un Homerun, ou cassant sa batte sur son genou lorsqu'il a raté la balle, permettant de casser et d'égayer l'atmosphère quelque peu tendue et lourde de ce genre de partie, Baseball Star est un jeu riche, très riche même. Allez, soyons réaliste, cette simulation de Baseball est certainement la simulation de sport la plus incroyable, toutes machines confondues. Malheureusement très peu connues en France, les règles du Baseball sont pourtant fort simples à comprendre, et Baseball Star Professional pourrait bien vous servir de manuel d'apprentissage. Ajoutez à tout ceci que ce jeu comporte une option permettant de jouer à deux l'un contre l'autre, et vous n'aurez aucune difficulté à comprendre, heureux possesseurs de Neo-Geo, que Baseball Star est le jeu qu'il vous faut. Un jeu vraiment éclatant qu'il vous faut absolument détenir, si vous voulez vraiment tirer parti des capacités de votre bécane.







EDITEUR : SNK • TESTE DANS JOYSTICK N°8

MEGASTAR joystick


LA PERFECTION
League Bowling
SNK
NEO GEO
Puzzled
GHOST PILOTS
SUPER SPY
TOP PLAYER'S GOLF
MAGICIAN LORD
RIDING HERO
BASEBALL STARS PROFESSIONALS
CYBER LIP
NAM 1975
NINJA COMBAT
IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR : GUILLEMOT INTERNATIONAL
Gi
GUILLEMOT
INTERNATIONAL
PROCHAINS TITRES : SENGOKU, KING OF THE MONSTERS, ALPHA MISSION II

Magician Lord

Quand la première Neo Geo est arrivée en France, la beauté de Magician Lord a beaucoup contribué au prestige de cette console. En effet, c'est vraiment un superbe jeu qui n'a rien à envier aux grands succès de salles d'arcade. Je me souviens être resté bouche bée, les yeux exorbités et la bave aux lèvres, en découvrant pour la première fois Magician Lord chez Shoot Again. C'est à ce moment précis que j'ai vraiment réalisé que l'arcade à domicile, c'était enfin possible. Je ne pense pas que mon émerveillement venait uniquement du choc de la découverte, car chaque fois que j'ai eu l'occasion de revoir ce programme par la suite, j'étais toujours aussi impressionné par sa beauté. De plus, même si la Neo Geo dispose désormais d'un certain nombre de programmes de qualité, aucun d'eux ne peut rivaliser avec Magician Lord.



Magician Lord est un programme à mi-chemin entre un jeu de plateformes et un beat'em up, dans lequel vous affrontez de magnifiques monstres. Tout au long du jeu, vous ramassez des fioles magiques qui vous transforment en plusieurs personnages qui disposent tous de pouvoirs différents. Vous passez la plupart du temps à combattre toutes sortes de créatures avec acharnement, mais parfois, il faut également franchir de redoutables obstacles. Il faut alors sauter avec beaucoup de précision, car la moindre erreur est fatale, et cela est d'autant plus difficile que vos agresseurs en profitent pour vous attaquer sans relâche.



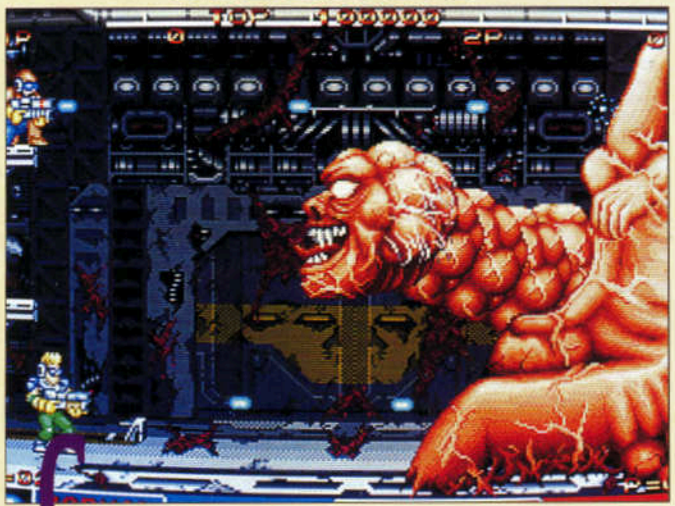


Si Magician Lord présente de superbes graphismes, tant en ce qui concerne les sprites que les décors, tout le reste est à l'avenant. En effet, l'animation des personnages est excellente et les décors défilent en scrollings différentiels impressionnants. Et bien entendu, Magician Lord exploite bien les formidables capacités sonores de cette console. Mais la qualité d'une réalisation est une chose et l'intérêt d'un jeu en est une autre. Toutefois, il n'y a rien à redire non plus sur ce plan car Magician Lord reste encore le jeu le plus prenant sur la Neo Geo. Le niveau de difficulté est très élevé, comme dans les jeux d'arcade les plus redoutables, et il faut vraiment se donner beaucoup de peine pour le terminer. Mais on ne s'en plaindra pas, car lorsque l'on achète un jeu à ce prix-là il est décevant d'en venir à bout en une heure, comme c'est le cas pour Cyber Lip par exemple. Magician Lord est une petite merveille et à lui seul, ce programme justifierait que l'on achète une Neo Geo... à condition d'en avoir les moyens, bien sûr.

EDITEUR : SNK • TESTE DANS JOYSTICK

MEGASTAR joystick

CYBER LIP

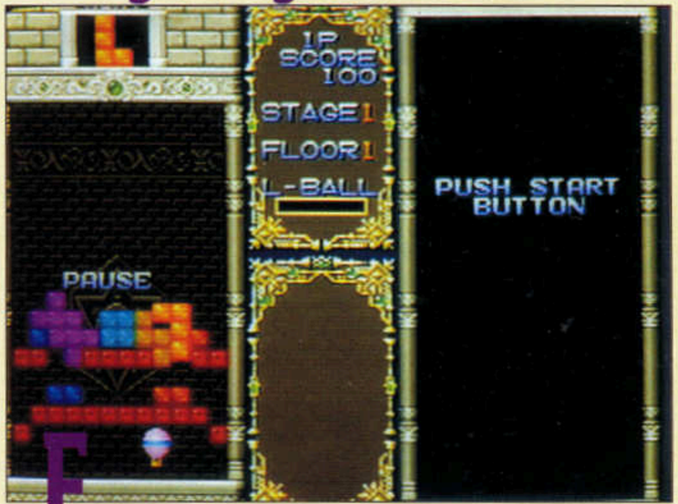


Cyber Lip est le parfait jeu d'arcade. Alors que vous vous dirigez dans un univers pour le moins hostile, des d'ennemis vous foncent dessus. Cyber Lip se déroule selon un scrolling horizontal sur plusieurs plans. Ramassez armes et munitions, éliminez avec votre lance-grenade ou avec votre lance-flammes tout ce qui se présente à vos yeux. Graphiquement impeccable, Cyber Lip peut également se jouer à deux simultanément. Pour apprécier ce jeu à sa juste valeur, mieux vaut ne pas utiliser la memory card, cela le rend trop simple.

EDITEUR : SNK

82%

JOY JOY KID



Egalement connu sous le nom de Joy Joy Kid, Puzzled est une sorte de Tetris à la mode SNK. La seule différence avec la version originale réside dans le fait qu'une fois qu'une rangée de pièces disparaît, elle ne reste pas maintenue dans les airs mais tombe du haut en bas de l'écran. Ce nouveau facteur permet d'aborder Puzzled tout à fait différemment de Tetris, la technique de jeu n'étant plus la même. Graphiquement superbe, Puzzled offre également la possibilité de jouer à deux simultanément.

EDITEUR : SNK • TESTE DANS JOYSTICK N°14

91%



LEAGUE BOWLING



Après une présentation réellement spectaculaire, League Bowling vous demande de sélectionner votre joueur – droitier ou gaucher – ainsi que la boule avec laquelle vous désirez jouer. Entièrement représenté en trois dimensions, League Bowling est d'un réalisme tout à fait exemplaire. Bourré de petit détails graphiques amusants, cette simulation de Bowling est la meilleure du genre. Un seul regret, l'action est trop souvent répétitive ce qui limite beaucoup la durée de vie de ce jeu.

EDITEUR : SNK • TESTE DANS JOYSTICK N°14

80%

NAM-1975



Dans Nam-1975, vous êtes dans la peau d'un de ces pauvres G.Is qui doit casser du viet. Utilisant le même système de représentation que Cabal (en arcade), Nam-1975 se déroule suivant un immuable scrolling horizontal. Vu du dos, vous devez tirer sur les ennemis arrivant de face tout en évitant les balles adversaires grâce à de spectaculaires roulé-boulés. Doté d'une grande variété au niveau des ennemis de fin, Nam-1975 peut également se jouer à deux simultanément. Même si le thème est discutable, ce jeu est un bijou.

EDITEUR : SNK • TESTE DANS JOYSTICK N°8

92%

NINJA COMBAT



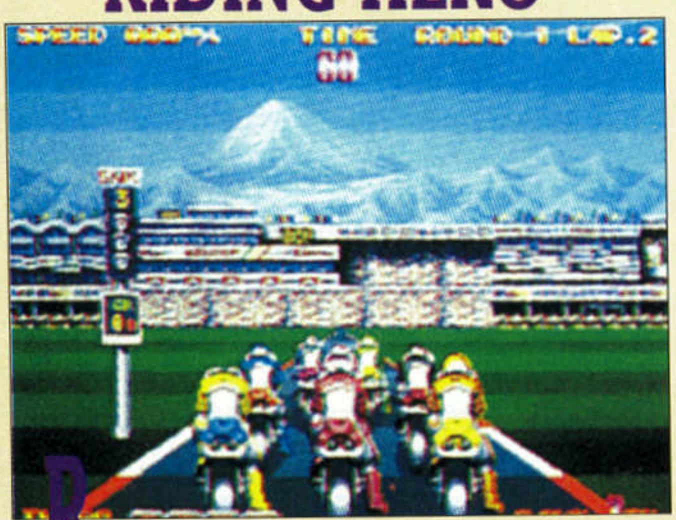
Ninja Combat est en quelque sorte le Final Fight de la Neo Geo. Se déroulant suivant un scrolling horizontal, Ninja Combat est un jeu de baston se déroulant sur sept niveaux pouvant se jouer à deux simultanément. Pour vous aider à briser du méchant, vous pourrez ramasser de nouvelles armes éparpillées sur le sol. Utilisant la plupart des capacités de la console en matière de zoom, Ninja Combat est une production grandiose, qui fait honneur à la machine sur laquelle il est programmé.

EDITEUR : ALPHA • TESTE DANS JOYSTICK N°8

85%



RIDING HERO



Rinding Hero est une course de moto qui se déroule de deux manières différentes. Dans une première option, vous pouvez choisir de participer à une véritable course contre la montre. Cette option est de loin la moins intéressante. Dans une seconde partie vous pourrez participer à un véritable jeu de piste, une sorte de jeu d'aventure où la course n'est qu'un ingrédient de plus. Bien plus passionnante, cette partie de Riding Hero donne à ce jeu une certaine contenance qu'il n'aurait pas eu si elle n'était pas présente. Un bon jeu.

EDITEUR : SNK

82%

TOP PLAYER'S GOLF



Deuxième simulation de sport après le baseball, Top Player's Golf vous transportera dans la peau d'un de ces fous de la petite balle ronde. Comportant tous les ingrédients nécessaire à la bonne réalisation d'une simulation de golf (plusieurs parcours, jeu à quatre, force du vent, conseil du caddy, etc...) Top Player's Golf surprend le néophyte notamment grâce au zoom sur la balle au moment de sa frappe. Tout à fait étonnant dans son déroulement, Top Player's Golf comblera tous les amateurs du genre.

EDITEUR : SNK • TESTE DANS JOYSTICK N°8

90%

super famicom

Bien qu'elle soit pratiquement introuvable hors des frontières du Japon, la nouvelle console Nintendo est déjà une star. C'est indiscutablement une console d'avenir... mais il nous faudra attendre.

Si le design de cette console n'est pas particulièrement séduisant, ses capacités sont nettement plus impressionnantes. Il suffit de jeter un coup d'œil sur F-zero ou Final Fight pour s'en persuader et lorsqu'on considère qu'il s'agit des tous premiers jeux développés sur cette console, on se demande ce que ça va être lorsque les programmeurs seront vraiment familiarisés avec cette machine. Alors que la Megadrive et la Neo Geo ont pris un certain avantage sur leurs concurrentes du fait que leurs manettes sont pourvues de trois boutons, la Super Famicom frappe encore plus fort. En effet, les manettes de cette console sont pourvues de quatre boutons, sans compter deux autres boutons supplémentaires qui sont placés sur la tranche, ce qui permet un très grand choix d'actions différentes et cela est loin d'être négligeable.

Quelques mois après sa sortie, la Super Famicom dispose déjà d'une dizaine de titres et il n'y a vraiment pas de souci à se faire pour la suite. Après le triomphe de la NES et de la Game Boy, les éditeurs donneraient leur chemise pour avoir le droit de développer des jeux sur cette console et il est certain que la Super Famicom ne risque pas de souffrir d'une pénurie de logiciels. De même, si cette console ne dispose encore d'aucun accessoire, il serait fort étonnant que cette situation ne change pas très rapidement et on parle déjà d'un éventuel lecteur de CD-Rom.

Lorsqu'une nouvelle console arrive sur le marché on se pose généralement les mêmes questions: est-elle vraiment bien, va-t-elle avoir du succès, y aura-t-il suffisamment de jeux ? Rien de tout cela cette fois-ci, dans le cas de la Super Famicom la seule question que l'on se pose est: comment se la procurer? Il n'y a que deux réponses à cette question : soit il faut attendre environ deux ans avant qu'elle ne soit commercialisée en Europe, soit il faut en acheter une à prix d'or, et les jeux aussi !



PRIX :	N.C.
DIMENSIONS (MM):	200 X 42 X 74
MICROPROCESSEUR :	16 BITS
RESOLUTION :	256 X 224 OU 512 X 448
PALETTE :	32768
COULEURS AFFICHABLES :	256
SON :	8 VOIES STEREO
PRIX MOYEN DES CARTOUCHES :	N.C.



F - ZERO



F-Zero est la deuxième cartouche commercialisée (l'autre étant Super Mario 4) à la sortie de la Super Famicom. Nous sommes dans un futur lointain où vous campez le rôle de Captain Falcon, un chasseur de primes! Rien à voir avec les bounty killers, ici les primes sont des prix offerts aux gagnants du Grand Prix. Sous ce titre pompeux on découvre une course de voitures, genre stock-cars, où il n'y a qu'une règle: être parmi les qualifiés. Vous pouvez courir sur le circuit de votre choix et tester les performances des voitures, si on peut appeler ces bolides du futur des voitures! Les lignes et les performances de ces engins font penser à des hovercrafts à grande vitesse, équipés de réacteurs! Quatre modèles sont proposés, le Fire Stingray, le Wild Goose, le Golden Fox et le Blue Falcon. Les différences notables entre ces modèles se situent au niveau de la tenue de route, la résistance aux chocs, la vitesse et l'accélération. Par exemple, le Fire Stingray possède la meilleure tenue route et la meilleure vitesse de pointe mais son accélération laisse à désirer. Le Golden Fox laisse tous ses adversaires sur place grâce à son excellente accélération. Par contre, sa vitesse de pointe et sa tenue de route sont faibles. La course proprement dite (mode Grand Prix) vous permet de participer à une série d'épreuves réparties en trois catégories avec, par ordre de difficulté croissante, Le Knight league, le Queen league et le King league. Bien entendu, vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté c'est-à-dire, débutant, standard et expert. Il faut impérativement se classer parmi les trois premiers pour participer à la course suivante. Curieusement, une fois que votre bolide a terminé les cinq parcours que comporte chaque catégorie, il ne passe pas automatiquement à la catégorie suivante! Pour ce faire, vous devez repasser par l'écran d'options. Une course se gagne (ou se perd) en cinq tours. Quinze voitures y participent mais hormis le bolide que vous pilotez et ceux qui sont cités plus haut, les autres voitures ont un "look" identique et ne sont pas très "intelligentes". En fait, elles sont surtout là pour vous gêner dans votre progression. Attention, après chaque tour de piste le programme précise le rang du dernier qualifié. Au fur et à mesure qu'on s'approche du dernier tour le nombre de qualifiés diminue! Par exemple, au quatrième tour, les cinq premiers sont qualifiés, au dernier tour, les trois premiers seulement. En cas d'élimination avant le cinquième tour, la course s'arrête immédiatement. Les difficultés d'une course sont posées par le tracé du parcours, les zones spéciales et l'agressivité des autres concurrents. Vous trouverez les circuits les plus difficiles à négocier dans les catégories Queen et King league. Virages en U, à angle droit, en S, bref, il y a de quoi de mettre les nerfs à rude épreuve. Votre engin peut supporter un nombre limité de heurts (contre les barrières du circuit) avant d'exploser, faute d'énergie. Afin de vous éviter un tel déboire, une zone régénératrice a été prévue. Un passage sur cette zone déclenche l'apparition d'un vaisseau aérien qui vous envoie un faisceau d'énergie. D'autres zones, plus ou moins dangereuses selon les circuits, sont à éviter. Les moins gênantes vous ralentissent. D'autres sont à double tranchant comme les catapulteurs et les accélérateurs qui, bien négociés, peuvent vous aider à battre le record du tour! Fuyez les zones minées ou électromagnétiques! Quant à vos adversaires, leur "intelligence" dépend du niveau de difficulté. En mode débutant, les concurrents ne sont pas trop agressifs et profitent surtout de vos erreurs de pilotage. Au niveau expert, ils n'hésitent pas à vous rentrer dedans, histoire de vous déstabiliser! F-Zero est une des plus prenantes courses de voitures sur consoles. Sur le plan technique, c'est une des meilleures. D'ailleurs c'est la seule course 3D programmée en bitmap! Pour preuve, le joueur peut parcourir le circuit dans le sens inverse de la course! L'animation et l'environnement sont on ne peut plus excellents. Un petit regret, tout de même: on ne peut y jouer qu'en solo. Sniff! En outre, la prise en main nécessite un peu d'entraînement car F-Zero se joue avec la manette de direction et trois boutons !



Cela dit, F-Zero est un des bijoux à posséder sur Super Famicom.



EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°12

MEGASTAR joystick



SUPER MARIO WORLD ou Super Mario Bros 4



Pour le lancement de la Super Famicom, la console 16 bits, Nintendo a une fois de plus misé sur ses héros fétiches: Mario et Luigi. C'est bien simple, de tous les jeux de plate-formes existant sur console ou sur micro, la série des Mario Bros est considérée comme étant le nec plus ultra. Dans Super Mario World, Mario et Luigi reprennent du service pour affronter Koopa et ses infâmes sbires qui peuplent le Mario World. But de la manœuvre: sauver une belle blondinette enlevée par Koopa! Fidèles au principe des précédents épisodes, nos deux moustachus doivent explorer huit mondes comportant, en moyenne, sept niveaux. Et notez bien que je ne compte pas les niveaux secrets. Il y en a des dizaines, et c'est là un des éléments moteur du jeu! La variété des décors des différents niveaux est effarante! Les frères Mario doivent se battre sur terre, dans les airs, sous l'eau, sur l'eau, dans des cavernes ou des volcans, sur la glace, en pleine jungle et j'en passe. Mario World se joue en solo (Mario) ou à deux (Mario et Luigi). Dans ce cas, les deux joueurs jouent alternativement et conjuguent leurs efforts pour venir à bout des différents niveaux. Par exemple, si Mario parvient à venir à bout du cinquième niveau du monde 1, Luigi peut s'attaquer directement au sixième niveau. Cependant, rien vous empêche de rejouer un niveau déjà exploré.

Le jeu, lui, se déroule d'une manière classique. La partie débute dans le monde 1 où Mario (et Luigi) n'ont accès qu'à deux niveaux. Chaque fois que vous passez avec succès un niveau, une voie s'ouvre et vous donne accès au suivant. Doté d'un scrolling horizontal (quelquefois vertical), chaque niveau place Mario dans un parcours bourré de pièges, de monstres et de bonus. Les niveaux sont de difficulté croissante et vous permettent d'affronter, à chaque fois, de nouveaux types de monstres et de pièges. Citons en vrac, les tortues (rampantes ou ailées), les joueurs de baseball, les vers géants, les rhinocéros cracheurs de feu, les fantômes et bien d'autres encore! Ajoutez à cela les pièges ou les difficultés que vous posent les décors et vous comprendrez à quel point le jeu devient stressant par moments! Face à tous ces obstacles le joueur possède une panoplie très fournie de parades ou de pouvoirs. Par exemple, Mario peut marcher, courir, sauter (efficace pour tuer les monstres), exécuter des pirouettes, tenir ou lancer un objet et se baisser. Les pouvoirs lui sont conférés par certains bonus représentés par des symboles qui le transforment en homme volant (une plume), en



lanceur de boules de feu (une fleur) ou qui le font grandir (un champignon). Le bonus le plus amusant mais également le plus puissant concerne votre unique allié: le dragon. En effet, certains blocs de pierres recèlent un des bonus précités. Celui du dragon se présente sous l'aspect d'un œuf qui, une fois éclos, laisse surgir un dragon souriant et frétillant comme un gentil petit toutou. Mario n'a plus qu'à l'enfourcher et tout devient un peu plus facile! Et pour cause, les sauts du dragon sont plus puissants que ceux de Mario. En outre, notre petit dragon est un glouton qui donnerait des complexes à Gargantua ou à Gérard Sallaberry lui-même (le recordman du monde d'avalage de saucisses, cité dans le Guinness)! Il avale goulûment presque tous les monstres du jeu! Ce serait très pratique si on pouvait l'avoir en permanence, direz-vous. Erreur! Il existe plusieurs niveaux où le dragon est plutôt un handicap comme, par exemple, ceux où les passages sont si étroits que seul Mario peut s'y aventurer. Cela dit, sans ce précieux quadrupède, certains niveaux sont infranchissables. D'autre part, sachez que vous perdrez souvent votre dragon car dans le cas où vous êtes désarçonné, il continue sa route et si il y a un trou devant lui... Mais rassurez-vous, un dragon perdu n'est pas catastrophique, il vous suffit de revisiter un des précédents niveaux (ceux où il y a des œufs de dragon) pour en retrouver. D'ailleurs, je vous conseille de noter soigneusement les niveaux faciles où vous pouvez récupérer les différents types de bonus. Vous vous rendrez rapidement compte que chaque niveau présente des difficultés qui nécessitent l'usage d'un pouvoir spécifique, d'où l'intérêt de savoir où se trouvent ces fameux bonus. Explorez le moindre recoin, vous serez ébahi par le nombre de surprises que recèle ce jeu. Par exemple, vous rencontrerez un bébé dragon que vous devez tenir dans vos bras! Présentez-lui un monstre et... il le mangera! Après quatre ou cinq monstres engloutis, bébé dragon grandit et devient une superbe monture! Les graphismes, façon dessin animé, l'explosion de couleurs, l'éblouissant paysage sonore en font une merveille. Jouez plusieurs fois le même niveau et vous découvrez, à chaque visite, un nouvel élément: des vies supplémentaires, un passage secret ou même l'entrée d'un niveau secret. C'est un délire perpétuel! Je pourrais encore m'étendre sur la grande jouabilité du jeu, le dosage de la difficulté, la possibilité de sauvegarder mais j'arrêterai là. Je ne vous donne qu'un conseil: achetez une Super Famicom et jouez à Super Mario World. On peut difficilement faire mieux dans le genre.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°12

ACTRAISERS



Il est temps pour moi de réparer une intolérable injustice! Actraisers est un jeu fabuleux où l'action, la stratégie et le jeu de rôle sont habilement mariés. Vous êtes une divinité chargée de peupler une planète où règnent les forces du Mal. Les combats contre le Mal sont prétextes à d'excellentes séquences d'arcade. La partie stratégie/aventure ressemble un peu à Populous puisqu'il s'agit de faire prospérer et accroître une population qui vous considère comme un Dieu. Un jeu incontournable!

EDITEUR : QUINTEX • TESTE DANS JOYSTICK N°13

94%

BIG RUN



Tiré des bornes d'arcade, où ce jeu avait connu un réel succès, Big Run est une course de voiture dans laquelle vous devrez relier Paris à Dakar. D'une conception assez originale, Big Run est très certainement l'une des pires réalisations de la Super Famicom à l'heure actuelle. Les divers graphismes, composant la piste et les voitures sont d'une grossièreté indigne. Même l'animation, le point fort de cette bécane, est en dessous de tout. Voilà, vous êtes au courant, Big Run, c'est une Big Escroquerie.

EDITEUR : JALECO • TESTE DANS JOYSTICK N°16

25%



BOMBUZAL



A l'heure actuelle, Bombuzal est le seul programme destiné à faire travailler les méninges sur Super Famicom. A l'écran vous dirigez une espèce de petit monstre tout rigolo, qui pour passer au niveau supérieur doit faire exploser toutes les dalles sur lesquelles il repose sans se faire enfermer. Loin d'être le titre de l'année, Bombuzal n'est cependant pas un jeu à dédaigner, même si sur cette console on était en droit d'attendre une réalisation supérieure à ce qu'elle est actuellement. Rigolo mais sans plus...

EDITEUR : KEMCO • TESTE DANS JOYSTICK N°13

64%

FINAL FIGHT

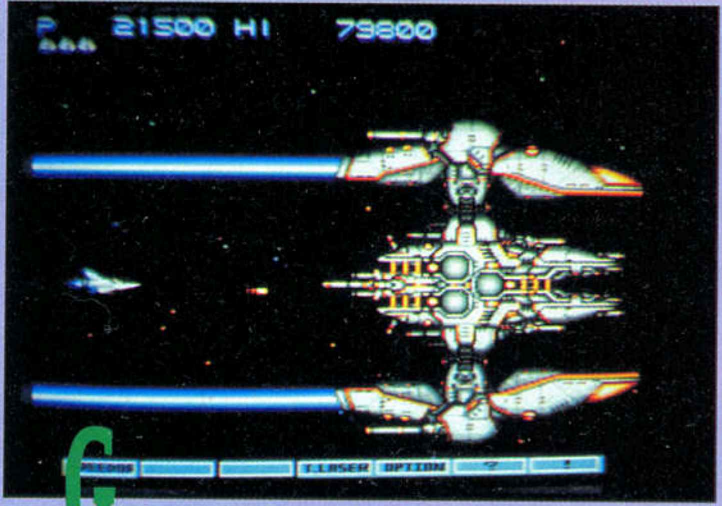


Le premier jeu réalisé par Capcom sur la Famicom est la conversion de l'un de ses succès d'arcade. C'est la grande baston dans les bas-fonds de New-York: vous affrontez de nombreux gangs, sans hésiter à utiliser une barre de fer ou un couteau. Graphismes et animation sont superbes et le tout s'accompagne d'une bande sonore très convaincante. C'est le meilleur jeu de baston tous formats confondus, mais on regrettera quand même qu'il ne soit pas possible de jouer à deux.

EDITEUR : CAPCOM • TESTE DANS JOYSTICK N°13

93%

GRADIUS III



Gradius III est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui devrait être connu par tous les MSXiens puisqu'issu de leur machine. Bien que ce jeu soit disponible sur Super Famicom: bonjour les dégâts. Allez, au niveau graphisme, pas de big problèmes, c'est bon. Au niveau sonore, là aussi, on ne peut rien dire. Les armes, les munitions, y en a profusion. Ben alors, où est le défaut? Le défaut se trouve dans l'animation, qui à certains endroits est tellement lente, qu'on en jette son joy par la fenêtre. Bien dommage...

EDITEUR : KONAMI • TESTE DANS JOYSTICK N°13

70%

HOLE IN ONE



Alors que le déroulement de cette simulation est pour du golf tout à fait normale, on est tout de même un peu déçu par cette production. Bien sûr, on retrouve ici toutes les techniques d'effets et tous les paramètres propres aux simulations de ce sport, mais cependant au niveau technique, mis à part un petit survol des trous en hélicoptère, rien n'est génial dans Hole In One. Je dirai même que les auteurs l'ont programmé à la va-vite, mais ça c'est une autre histoire.

EDITEUR : HALKEN • TESTE DANS JOYSTICK N°15

58%



PILOT WINGS



Si vous voulez avoir un jeu original, vous allez en avoir un! Dans Pilot Wings, vous êtes élève d'une école de pilotage et pour gravir les échelons de la hiérarchie, il faudra passer une dizaine de missions. Parmi celles-ci: le pilotage d'un biplan, le saut en parachute de précision, la conduite d'un hélicoptère en mission de combat, etc... Utilisant toutes les techniques de zoom et de rotation de sprites propres à cette machine, Pilot Wings permet la sauvegarde grâce à un système de mot de passe. Génial...

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°13

88%

SD GREAT BATTLE



Dans SD Great Battle vous dirigez un petit bonhomme qui aura pas mal de problèmes pour sortir de la situation dans laquelle il s'est fourré. Se déroulant un peu à la manière de Marchen Maze sur PC Engine, SD Great Battle est entièrement visualisé de trois-quarts haut, un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans permettant d'animer le tout. SD Great Battle n'a que très peu d'atouts dans sa main. Les graphismes ne sont pas extras et de plus l'animation saccade lorsque trop de sprites sont présents simultanément. Un petit jeu.

EDITEUR : KENCO

68%

pc engine gt

La PC Engine GT a de quoi séduire les joueurs les plus exigeants, tant en ce qui concerne ses performances techniques, que pour la richesse de sa ludothèque. C'est la Rolls des consoles portables, mais elle n'est pas à la portée de toutes les bourses.



La GT n'est autre qu'une PC Engine miniaturisée. Son écran couleur à cristaux liquides présente la meilleure définition de toutes les consoles portables, mais il est hélas assez petit. La PC Engine GT n'est pas encombrante et elle dispose de tirs automatiques réglables séparément pour chacun des deux boutons. Techniquement, la GT est une petite merveille qui surclasse largement ses concurrentes.

L'un des principaux atouts de cette console portable repose sur sa compatibilité totale avec la PC Engine, ce qui lui procure une ludothèque de plus de 200 titres. Le revers de la médaille, c'est que ces jeux ayant été conçus pour passer sur une télé ou un moniteur, ils ne sont pas toujours très lisibles sur un petit écran. Certains jeux de la PC Engine perdent tout leur charme en passant sur la GT, alors que d'autres rendent très bien (voire mieux) sur un petit écran. D'autre part, la plupart des jeux disponibles ayant été réalisés avant la sortie de la GT, ils ne comportent pas d'options à deux joueurs. Mais certains éditeurs tiendront sans doute compte de cela à l'avenir et déjà, la version de Columns vous permet de jouer à deux en connectant deux GT.

Cette console portable est loin d'être aussi riche que la Game Boy au niveau des accessoires, puisqu'elle ne dispose en tout et pour tout que d'une paire d'écouteurs et d'un câble de liaison entre deux machines (qui est vendu séparément). Au Japon et aux Etats-Unis où elle est commercialisée sous le nom de Turbo-Express, on peut trouver un petit tuner qui s'adapte sur le côté de la GT et qui permet de recevoir les émissions de télévision, mais hélas cet accessoire n'est disponible qu'en version NTSC. Il n'est donc pas possible de l'utiliser en France et il est fort vraisemblable que ce tuner ne soit jamais adapté aux normes françaises.

DIMENSIONS (MM) :	175 X 105 X 43
POIDS :	500 G
PRIX :	2490 F
MICROPROCESSEUR :	65C02 (7,6 MHZ)
TAILLE DE L'ECRAN :	66 MM
MEMOIRE VIVE :	8 KO
MEMOIRE ECRAN :	64 KO
PALETTE :	512
COULEURS AFFICHABLES :	256
SON :	STEREO
ALIMENTATION :	6 PILES DE TYPE AA OU ADAPTATEUR SECTEUR
AUTONOMIE :	2 HEURES
PRIX MOYEN DES JEUX :	350 F

pc engine

La PC Engine de NEC est déjà fort bien implantée en Europe et le parc de cette console ne cesse de grandir. Son principal atout : une ludothèque nettement plus importante que celles de ses concurrentes.





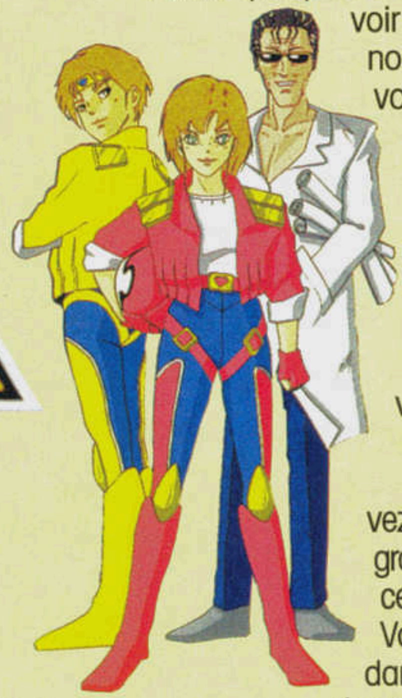
En 87, l'arrivée de la PC Engine a marqué le passage vers une nouvelle génération de consoles. En effet, ses performances techniques la placent en concurrence directe avec la Megadrive, même s'il s'agit d'une console 8 bits. Dès sa sortie, cette console créa un choc par la qualité de certains programmes qui se rapprochaient beaucoup de l'arcade, notamment R-Type I et II. La PC Engine blanche a ensuite cédé la place à la Coregrafx noire, mais ces deux modèles sont identiques à l'exception de leur boîtier. Il n'existe pas de version européenne de la PC Engine, car NEC n'a toujours pas commercialisé officiellement cette console en Europe et c'est donc la console japonaise qui est distribuée en France par Sodipeng. En revanche, il existe un modèle américain recarrossé qui se nomme Turbografx. Cette console et les jeux qui l'accompagnent sont incompatibles avec leurs équivalents japonais que nous utilisons en France. Il convient de signaler que cette console ne fonctionne pas sur les anciennes télés qui ne disposent pas d'un canal vidéo en 50 Hz. La petite taille de cette console est à son avantage, mais on peut regretter qu'elle ne soit fournie qu'avec une seule manette. Si vous désirez pouvoir jouer à deux, il faut non seulement acheter une seconde manette, mais aussi un tripleur, car cette console ne dispose que d'un seul port joystick.

La ludothèque de cette console est impressionnante, puisqu'elle comporte déjà plus de 200 titres et que la cadence de sortie se maintient à un rythme d'environ 7 titres par mois. Cette ludothèque fait surtout la part belle aux conversions d'arcade et aux jeux d'action en tous genres. Il existe bien de nombreux jeux d'aventure et même quelques wargames sur cette console, mais il est quasiment impossible d'y jouer à moins de maîtriser parfaitement le japonais. Il est peu probable que ces programmes soient traduits en français (ou même en anglais) tant que NEC ne prendra pas la décision de distribuer la PC Engine en Europe. La PC Engine est ouverte à tous les éditeurs et ils sont très nombreux à développer sur cette console, ce qui explique la quantité de titres dont elle dispose.

Au niveau des accessoires, la PC Engine dispose d'un tripleur et d'un quintupleur qui vous permettent de connecter d'autres manettes afin de pouvoir jouer à plusieurs. En ce qui concerne les manettes, il existe une manette de base pourvue de tirs automatiques réglables séparément pour chacun des deux boutons de tir, la X 1 Pro (qui fait également office de quintupleur) et la XE-1 PC. Enfin, la PC Engine est actuellement la seule console qui dispose d'un lecteur de CD-Rom, mais peut on encore parler d'accessoire lorsque le prix de cet appareil est trois fois plus élevé que celui de la console ? Nous reviendrons sur cet appareil plus loin.

DIMENSIONS (MM) :	135 X 30 X 35
PRIX :	990 F
MICROPROCESSEUR :	65C02 (7,2 MHZ)
RESOLUTION :	256 X 216
MEMOIRE VIVE :	8 KO
MEMOIRE ECRAN :	64 KO
NOMBRE DE SPRITES :	64
PALETTE :	512
COULEURS AFFICHABLES :	256
SON :	6 VOIES, 8 OCTAVES STEREO
PRIX MOYEN DES JEUX :	350 F







La PC Engine est riche en shoot'em ups de qualité, mais il faut bien reconnaître que l'on finit par se lasser tant ils se ressemblent tous. Cette année, Aero Blaster est le seul shoot'em up qui se démarque nettement des autres. Les fans d'arcade connaissent bien ce programme de Kaneko et ils ne risquent pas d'être déçus par cette conversion de Hudson. Comme c'est l'usage dans ce type de jeu, il ne faut pas attendre d'originalité particulière au niveau du scénario: c'est toujours la même histoire depuis Space Invaders. Les aliens envahissent la terre et vous allez sauver le monde en tirant sur tout ce qui bouge.

Vous vous relaxez deux secondes, juste le temps d'assister au décollage de votre appareil, et tout de suite les aliens se déchaînent. Des tas de petits vaisseaux emplissent le ciel et ils foncent sur vous à toute allure tandis que leurs tirs traversent l'écran en tous sens. De temps à autre, vous croisez un container et lorsque vous le détruisez, il explose en lâchant des icônes correspondant à toutes sortes d'armes supplémentaires. Il est préférable de bien vous positionner avant de l'abattre, si vous voulez récupérer un maximum d'équipements, mais gardez votre sang-froid sinon vous risquez fort de vous crasher contre un vaisseau ennemi dans votre course aux armements. En plus de ces armes supplémentaires, vous disposez en permanence d'un tir spécial commandé par le second bouton. Vous gardez ce bouton appuyé jusqu'à ce que l'indicateur de charge, placé en haut de l'écran, se remplisse entièrement, et il vous suffit alors de relâcher la pression pour actionner le blaster qui détruit tous les aliens et les tirs présents sur l'écran. Cela est très efficace pour se dégager lorsqu'on voit arriver des nuées de missiles ennemis. Mais attention, une fois que vous avez utilisé le blaster, vous devez attendre quelques instants avant de pouvoir vous en servir à nouveau. De plus, vous ne pouvez pas utiliser les autres armes pendant que vous rechargez le blaster, alors il faut bien calculer son coup. La seconde innovation de ce programme repose sur le fait que vous devez faire preuve d'une grande habileté lors de certaines séquences. Vous vous engagez dans des tunnels qui changent sans cesse de direction, tandis que la vitesse de défilement augmente très nettement, bonjour le stress! Si vous aimez les sensations fortes vous allez être servi, d'autant plus qu'un vaisseau ennemi vous prend en chasse ce qui vous oblige à aller encore plus vite pour pas qu'il ne vous rattrape. Cette scène est particulièrement spectaculaire, car le décor défile à une vitesse incroyable: du jamais vu.

Cette conversion d'Hudson Soft bénéficie d'une réalisation irréprochable: graphismes soignés, animation hyper rapide et une bande sonore très convaincante. Non seulement Aero Blaster présente de nombreuses innovations (le mode de récupération des armes supplémentaires, le tir spécial et les tunnels), mais en plus, il est possible de jouer à deux ce qui est assez rare sur la PC Engine. Les parties à deux sont encore plus passionnantes, car il faut employer une stratégie commune et lorsque que les deux joueurs actionnent simultanément le Blaster, les aliens en prennent plein la tête. Aero Blaster, ça décoiffe!

MEGASTAR joystick

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°11

Les bonnes simulations sportives ne sont guère nombreuses sur PC Engine, mais c'est à Human Creative que l'on doit les deux meilleures. Après Formation Soccer, une excellente simulation de football, cet éditeur s'attaque au tennis avec autant de succès. Le tennis est désormais le sport le mieux représenté sur la PC Engine, car le World Court Tennis de Namco était déjà très bien, mais cette nouvelle simulation est encore plus réussie. Avec un programme comme celui-ci, ce n'est vraiment plus la peine d'aller suer sur votre court habituel. Lorsque vous avez envie de faire du sport le week-end, mettez votre jogging et installez-vous tranquillement devant votre PC Engine avec Final Match Tennis. Comme ça c'est plus cool et vous aurez la conscience tranquille, car le sport c'est bon pour la santé.

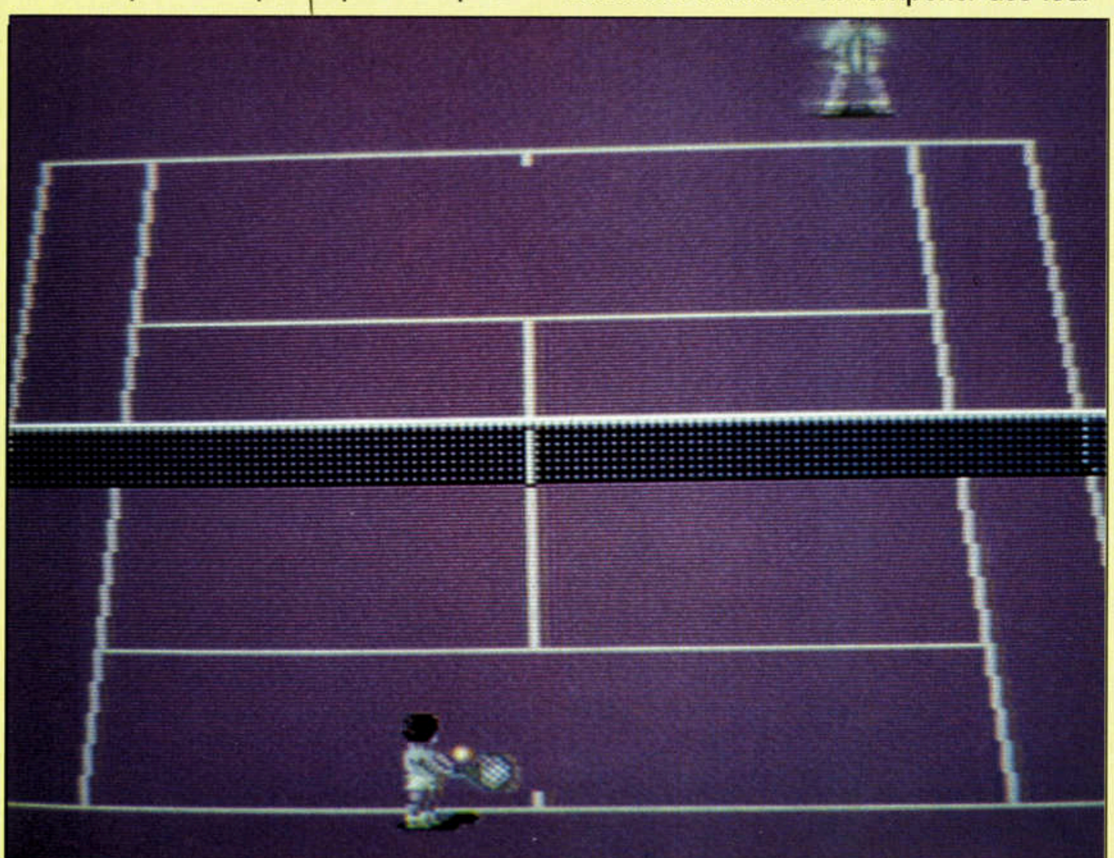
Final Match Tennis vous offre toutes les options habituelles. Vous pouvez livrer un simple match contre l'ordinateur ou un copain, à moins que vous ne préfériez participer aux plus grands tournois internationaux. Si vous ne vous sentez pas prêt à affronter les redoutables pros des tournois, il vous reste la possibilité de vous entraîner avec

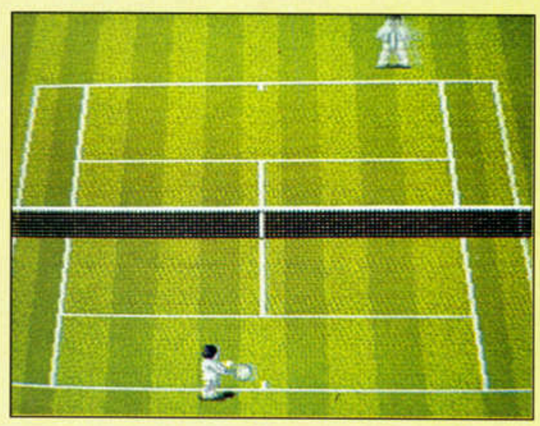


une machine afin d'améliorer tel ou tel type de coup. Dans ce cas, il est possible de programmer la machine de manière à s'habituer à récupérer les balles, quels que soient leur vitesse et leur effet. A moins d'être très fort, un solide entraînement est indispensable pour avoir de sérieuses chances de remporter des tournois, car l'ordinateur est un redoutable adversaire. Il est à noter que World Court Tennis ne disposait pas de ce mode entraînement qui se révèle fort utile à l'usage.

Bien sûr, vous avez également le choix entre trois surfaces différentes: terre battue, herbe, ou dur et cela a vraiment une grande influence sur votre jeu, car la vitesse de rebond de la balle est très différente. Mais la grande nouveauté de Final Match Tennis par rapport à World Court, c'est qu'il est possible de jouer également en double et si vous n'êtes que trois l'ordinateur contrôlera le quatrième joueur. Inutile de vous dire que si vous avez l'occasion de jouer avec des copains vous allez vous régaler.

Cette simulation est particulièrement riche, car vous disposez d'une large panoplie de coups différents, à tel point qu'il faut avoir recours à la touche Run pour faire des lobs. De plus, vous pouvez renvoyer la balle dans la direction de votre choix en poussant la manette au moment de la frappe. Mais ne tentez pas des coups impossibles, car l'angle de la balle est également fonction de votre position et vous avez vite fait de l'envoyer hors du court. La réalisation de Final Match Tennis est satisfaisante, car les graphismes sont agréables, même s'ils ne sont pas aussi beaux que ceux des tennis sur micro, et le terrain scrolle de manière fluide. Seuls les bruitages ne sont guère convaincants, mais ce n'est pas l'essentiel. Une simulation sportive

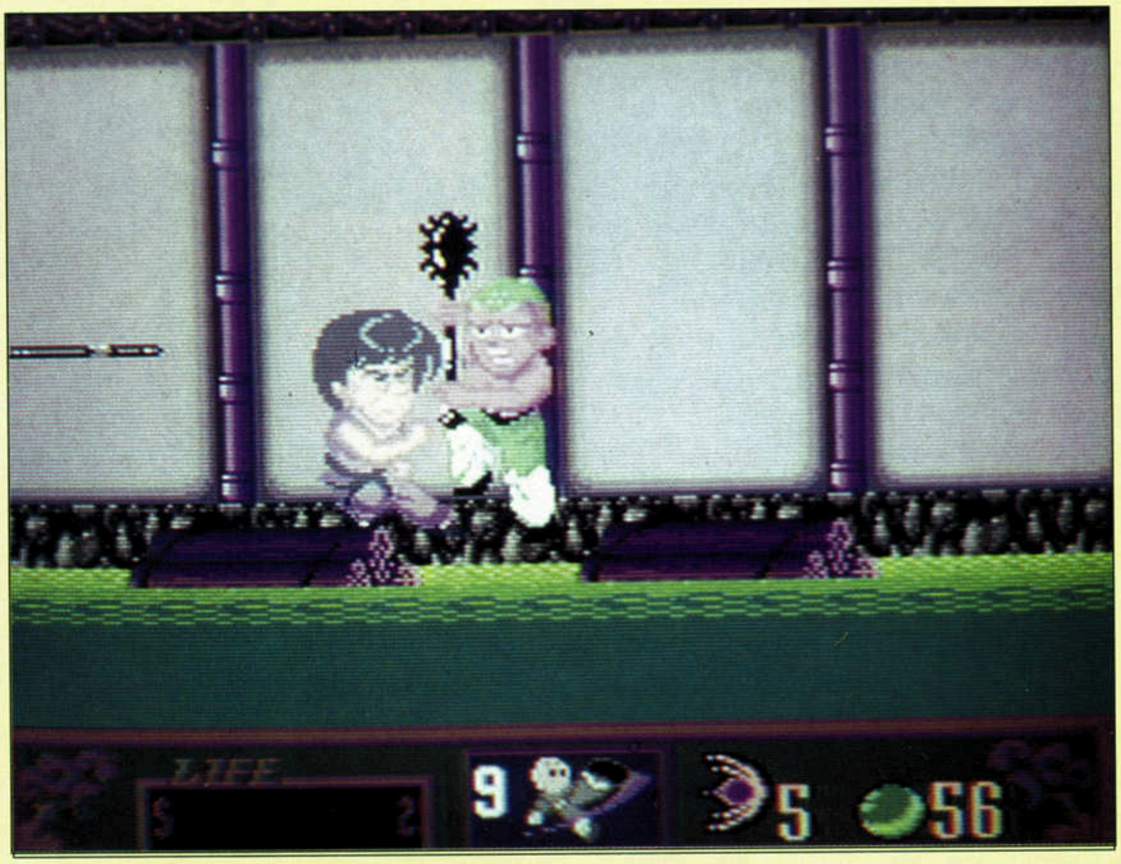




MEGASTAR joystick

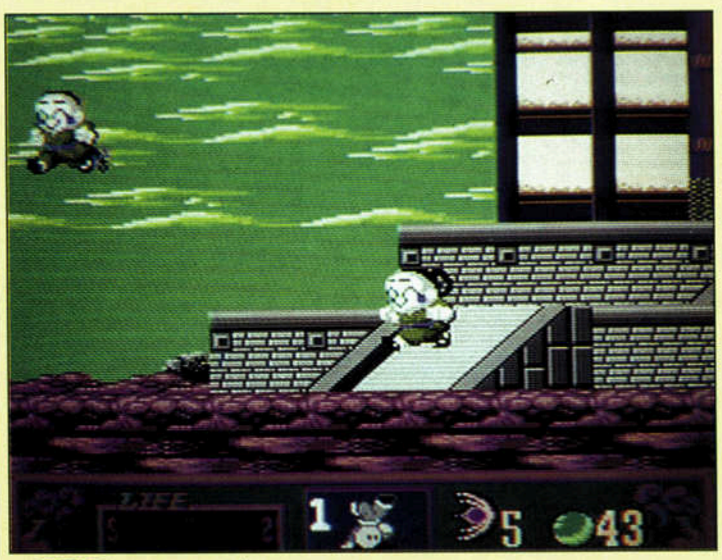
EDITEUR : HUMAN CREATIVE • TESTE DANS JOYSTICK N°15

JACKIE CHAN



Tous les amateurs des films de Kung Fu made in Hong-Kong connaissent bien Jackie Chan, la plus grande star du genre depuis la mort de Bruce Lee. Si plusieurs jeux ont été consacrés à Bruce Lee, il était évident que Jackie Chan aurait un jour le sien et c'est maintenant chose faite. Le sympathique Jackie, dont on reconnaît bien le visage à l'écran, entreprend une longue quête pour retrouver sa fiancée enlevée par un sorcier (décidément, il semble que la seule utilité des petites amies des héros de jeux vidéo soit de faire enlever, pour que leurs mecs aient l'occasion de faire une grosse tête à tout le monde).

Jackie Chan est un programme à mi-chemin entre jeu de baston et jeu de plate-formes. En ce qui concerne la baston, notre héros n'a pas vraiment besoin d'armes car ses pieds et ses poings lui suffisent pour venir à bout de ses adversaires. Toutefois, il lui est possible de les abattre à distance en lançant des boules de feu, mais il vaut mieux les économiser pour les moments difficiles. De plus, dans chaque niveau, vous pouvez obtenir un coup particulier, qui se révèle très efficace dans certaines circonstances. Dans d'autres séquences, l'essentiel est de sauter sur des plate-formes et on en bave car certaines d'entre elles basculent sur elles-mêmes ou s'écroulent sous votre poids. Dans ce domaine, la séquence la plus éprouvante est celle dans laquelle vous devez sauter très rapidement d'un rocher à l'autre tandis que la lave monte en dessous de vous; la moindre erreur est fatale.

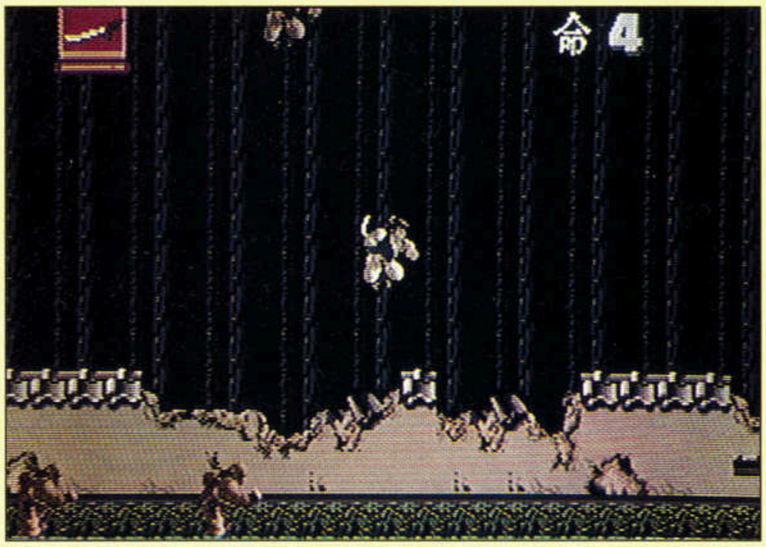


La réalisation de ce programme est soignée et on appréciera tout particulièrement la grande taille des sprites, ainsi que la qualité de l'animation. De plus, la bande sonore est très agréable, tant en ce qui concerne les bruitages que la musique très entraînante, qui soutient bien l'action. Quant à la jouabilité, elle est parfaite, grâce à la souplesse et à la précision des mandes. L'action de Jackie Chan est très variée: vous grimpez dans le ciel en sautant sur le dos de tortues volantes, vous descendez une rivière sur un tronc d'arbre emporté par le courant, etc.. De plus, vous découvrirez des tableaux secrets dans lesquels vous pouvez récupérer des vies supplémentaires en exécutant différentes taches qui vous sont assignées. Un jeu très prenant.



EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°14

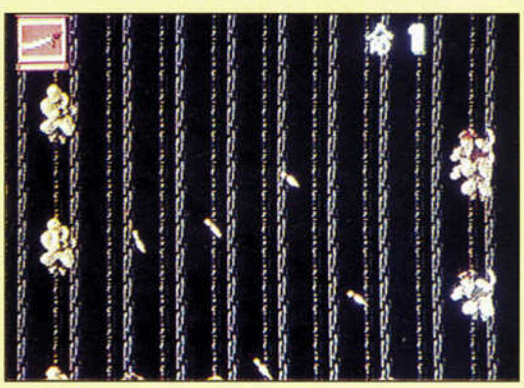
NINJA SPIRIT

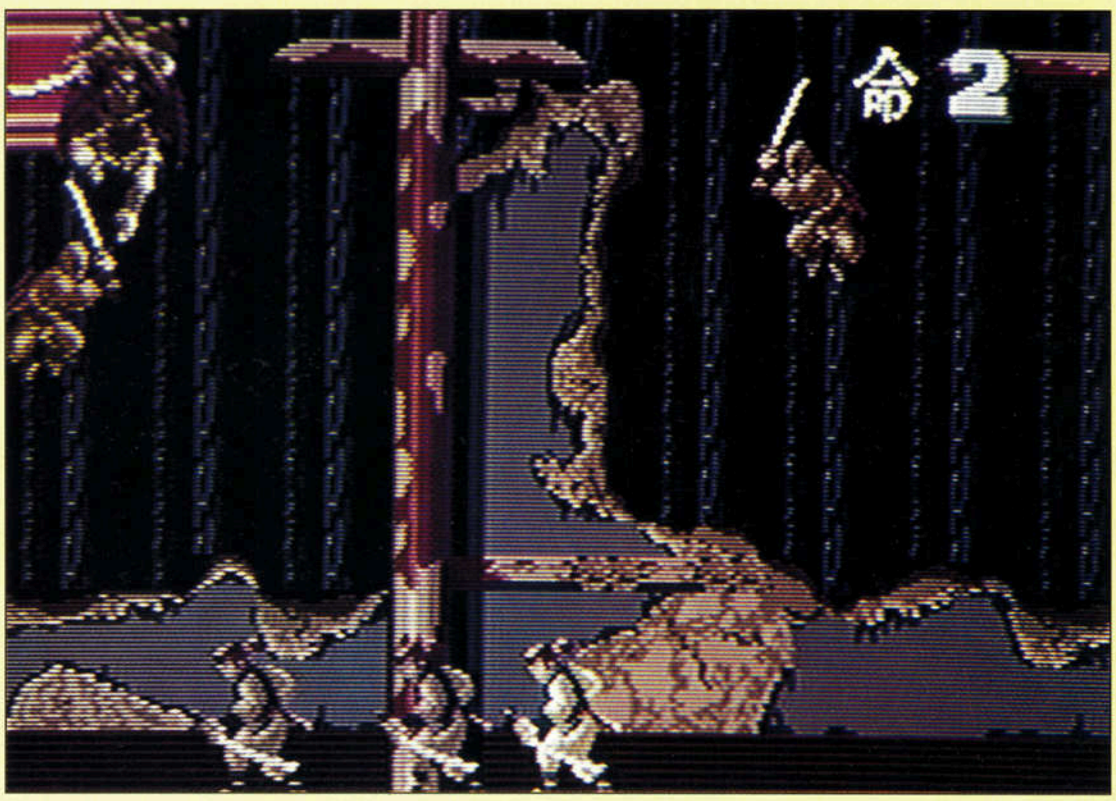


Quand les programmeurs d'Irem réalisent eux-mêmes les conversions PC Engine de leurs grands succès d'arcade, ça fait mal. C'est notamment le cas pour Vigilante et Ninja Spirit, qui sont deux grandes réussites. Le scénario de Ninja Spirit est une drôle d'histoire à propos d'un ninja mort qui se réincarne sous le forme d'un loup... ou bien l'inverse, je ne sais plus trop. De toutes façons je n'ai rien compris au film, sauf que l'histoire est vraiment tordue , mais on s'en passe très bien. Tout ce qu'il faut savoir, c'est qu'il va y avoir une méga-baston et que les shurikens volent bas ces temps-ci.

Vous partez au combat avec quatre armes très différentes et vous passez de l'une à l'autre à volonté en fonction des circonstances. Le sabre est particulièrement efficace lors des corps à corps, les shurikens permettent d'abattre vos ennemis à distance, le grappin accroché au bout d'une chaîne fait le vide autour de vous (ce qui se fait de mieux face aux ninjas qui sautent en tous sens), quant aux bombes elles font de sérieux dégâts lors des combats contre les monstres de fin de niveau. Si vous utilisez ces armes correctement, vous devriez faire des ravages dans les rangs ennemis, mais elles sont encore plus efficaces lorsque vous vous dédoublez. En effet, certaines icônes que laissent échapper vos ennemis vous permettent de disposer d'un second personnage, et même d'un troisième, qui suivent votre personnage principal. Non seulement cela est spectaculaire, mais une fois que vous maîtriserez bien ces trois personnages vos adversaires auront bien du mal à s'approcher de vous. De plus, votre ninja fait des bonds impressionnants et si vous restez toujours en mouvement, vos adversaires auront toutes les peines du monde à vous approcher.

Les graphismes de Ninja Spirit sont très fins, mais c'est surtout la rapidité et la souplesse de l'animation qui sont les points forts de ce programme. On s'éclate vraiment avec ces trois personnages qui sautent dans tous les sens en faisant de grands moulinets avec leur sabre, d'autant plus que les commandes répondent parfaitement bien. La jouabilité a beau être parfaite, il faut quand même s'accrocher pour terminer le jeu car si les premiers tableaux ne sont pas trop difficiles, les niveaux supérieurs sont autrement plus coriaces. Toutefois, la présence de crédits illimités vous permet de terminer le jeu, mais il faut faire de sérieux efforts. Les virtuoses du Joystick trouveront sans doute que c'est trop facile, mais ils pourront toujours choisir l'option arcade qui est nettement plus difficile.





MEGASTAR joystick

EDITEUR : IREM • TESTE DANS JOYSTICK N°8

1943

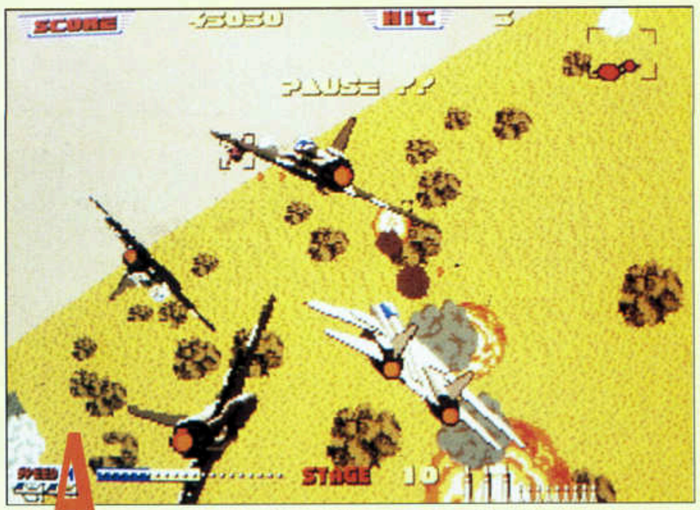


Nouveau jeu de tir à scrolling vertical, 1943 est également une conversion d'arcade, qui jadis avait connu un vif succès en salle. Si dans cette version 1943 était excellent, il n'en est pas de même sur PC Engine. Bien qu'il soit possible d'y jouer à deux simultanément, la qualité de cette réalisation est bien piètre. L'animation tout comme les divers graphismes sont d'une grande médiocrité. Le seul petit plus de ce jeu relativement simpliste, c'est une grande diversité au niveau de l'armement. Tout juste moyen.

EDITEUR : NAXAT • TESTE DANS JOYSTICK N°16

63%

AFTER BURNER



Aux commandes d'un avion de chasse hyper-sophistiqué, vous devez tirer sur tout ce qui bouge, et je vous garantis que ça bouge beaucoup. Pour vous débarrasser de la chasse ennemie qui vous course, vous pourrez effectuer loopings, virages serrés à droite ou à gauche, ou carrément tirer missiles et autres projectiles divers. Bien que cette version soit, et cela toutes machines confondues, la meilleure, After Burner est un jeu qui devient très rapidement lassant, sans doute parce qu'on n'arrive pas à éviter les tir ennemis.

EDITEUR : NEC AVENUE • TESTE DANS JOYSTICK N°10

67%



ALICE IN WONDERLAND

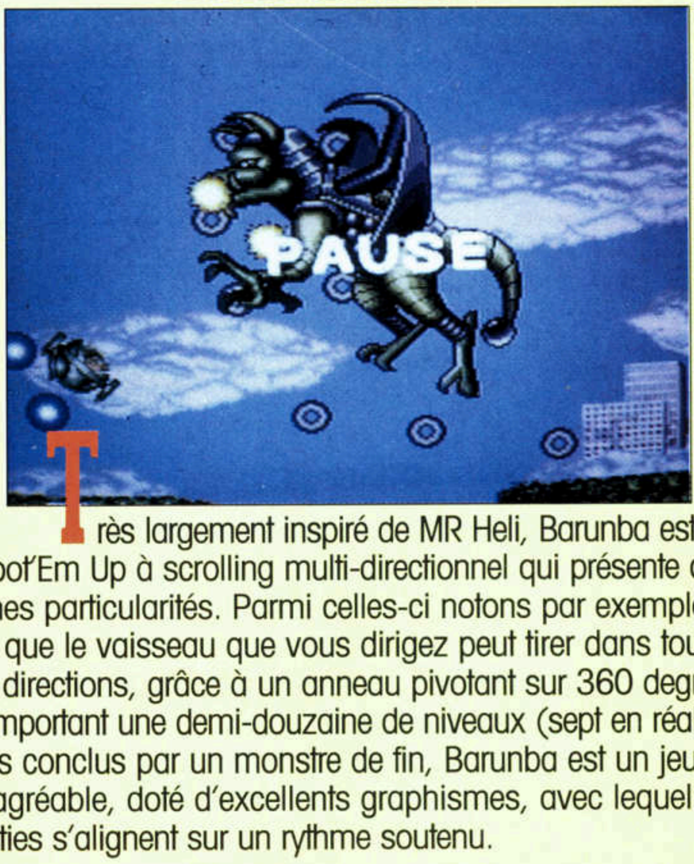


Dans ce jeu signé Face, vous incarnez Alice, petite fille de son état, qui comme par magie se retrouve dans un univers fait de pâte de gomme, de guimauve et d'autres sucreries du style. Plus qu'un simple désert, Alice In Wonderland est un jeu de plateforme se déroulant sur un total de six niveaux, tous terminés par un monstre de fin. Graphiquement assez fin, ces nouvelles aventures d'Alice vous feront découvrir un univers féerique, loin des éternelles abominations extra-terrestres qui pullulent sur console.

EDITEUR : FACE • TESTE DANS JOYSTICK N°13

72%

BARUNBA



Très largement inspiré de MR Heli, Barunba est un Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel qui présente certaines particularités. Parmi celles-ci notons par exemple le fait que le vaisseau que vous dirigez peut tirer dans toutes les directions, grâce à un anneau pivotant sur 360 degrés. Comportant une demi-douzaine de niveaux (sept en réalité) tous conclus par un monstre de fin, Barunba est un jeu de tir agréable, doté d'excellents graphismes, avec lequel les parties s'alignent sur un rythme soutenu.

EDITEUR : ZAP/NAMCO • TESTE DANS JOYSTICK N°7

82%

BATMAN

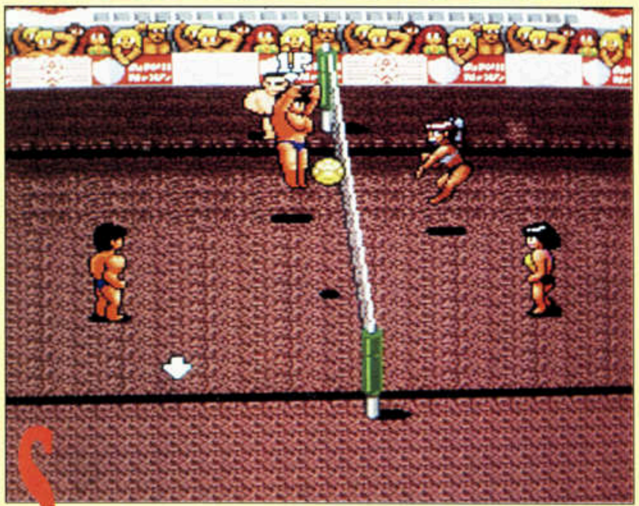


Bien que cette version de Batman soit du même éditeur que celle de la Megadrive, cette réalisation n'a rien avoir avec la précédente. En effet, ici, vous déplacez le héros dans un labyrinthe défilant suivant un scrolling horizontal. Alors que le jeu se déroule à la manière de Pac-Man, vous pourrez au cours de la cinquantaine de niveaux engranger de nombreuses options, permettant d'améliorer soit la puissance de vos tirs, soit votre vitesse de déplacement. Graphiquement superbe, Batman est un bon jeu.

EDITEUR : SUNSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°11

76%

BEACH VOLLEY



Si les règles du Volley-Ball de plage ne sont pas exactement les mêmes que celles du Volley en salle, ce jeu, lorsqu'il est retranscrit sur console est en général meilleur car moins difficile à gérer, et à manier. Assez simple donc dans son déroulement, toutes les techniques (smash, service tendu, quéquettes, etc...) sont cependant possibles dans ce jeu d'ISS. Possédant une option permettant de jouer à plusieurs, Beach Volley est un jeu divertissant, qui plaira aux nostalgiques de la plage.

EDITEUR : ISS • TESTE DANS JOYSTICK N°8

81%



BEBALL

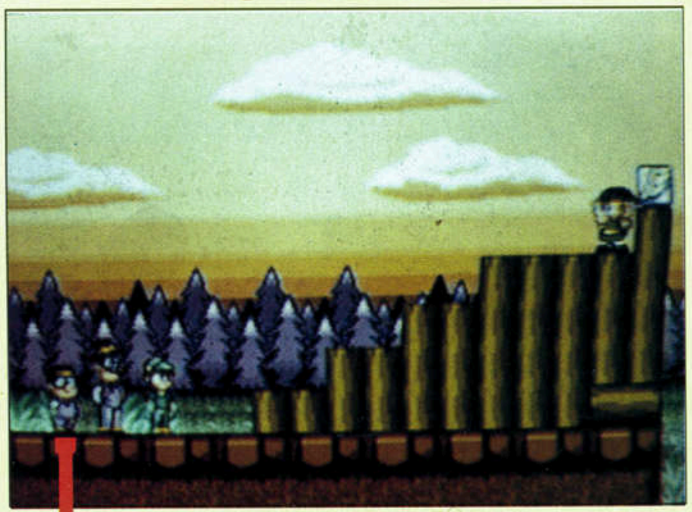


Dans BeBall, vous devez pousser un ballon de couleur et l'installer sur une plaque de la même couleur dans un labyrinthe à la Pac-Man. Poursuivi par des dizaines de petits monstres, votre mission ne sera pas facile. Pour les éliminer vous pourrez lancer votre balle afin de les écraser contre les parois. Pouvant se jouer à deux simultanément sur le même écran, BeBall est graphiquement parlant très mignon. Destiné aux plus jeunes d'entre vous, ce jeu de Hudson Soft reste fort sympathique.

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°6

68%

BLUE BLINK



La principale originalité de Blue Blink est le fait que tout au long de ce jeu de plate-formes au scrolling multi-directionnel, vous dirigiez en permanence trois personnages. Possédant des armes et des aptitudes propres, c'est à vous de savoir et de sélectionner le personnage le plus efficace et le plus apte à la tâche que vous voulez voir accomplir. Graphiquement très mignon, Blue Blink est un jeu qui se déroule bon train et où l'action est rondement menée (par exemple, faire tourner un chien en rond au bout d'une laisse, c'est le rondement mener).

EDITEUR : NHK VOOK • TESTE DANS JOYSTICK N°7

74%

BOMBER MAN



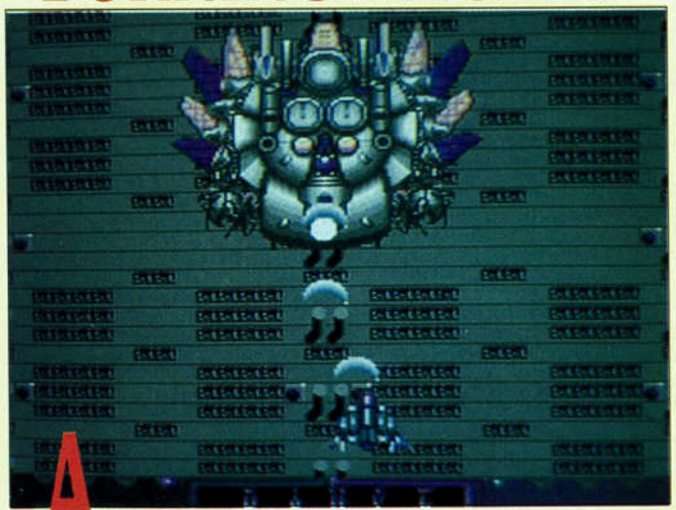
Bomber Man, c'est l'une des dernières trouvailles des programmeurs d'Hudson. Ce petit bonhomme à l'allure de cosmonaute, vous entraînera dans un dédale de labyrinthes comportant des murs. Le but: faire exploser tous les murs d'une pièce pour ouvrir la salle au tableau supérieur tout en évitant les monstres lancés à votre poursuite. Au détour d'un mur vous pourrez rencontrer des options augmentant votre puissance. Pouvant se jouer jusqu'à cinq simultanément, Bomber Man est un jeu très plaisant.

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°13

82%



BURNING ANGELS



Aux commandes d'un vaisseau cosmique d'avant-garde, vous devez une fois de plus liquider la galaxie de toute la pourriture qui l'envahit. Ce Shoot'Em Up bien comme il faut, au scrolling vertical, vous en fera voir de toutes les couleurs. Se déroulant sur une demi-douzaine de niveaux, Burning Angels reste tout de même en deçà des meilleurs productions (Super Star Soldier) sur cette machine. Seule originalité notoire, il est possible de jouer à deux en même temps.

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°13

77%

CADASH



Barlog sème la terreur dans la région. A l'annonce de cette nouvelle, le roi sélectionne quatre de ses meilleurs combattants. Dans ce jeu d'arcade/aventure, pouvant se jouer à deux simultanément, vous devrez non seulement combattre contre des monstres imaginaires, mais également vous servir des indications données par les personnages rencontrés. Malgré le Japonais qui est ici utilisé, et qui diminue l'intérêt de Cadash, ce jeu de Taito reste tout de même un petite merveille de beauté. A posséder absolument...

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°14

87%

CHAMPION WRESTLER



Champion Wrestler est la seconde simulation de catch (avec Maniac Pro Wrestling) à être disponible sur PC Engine. Mais cette fois-ci, vous allez pouvoir vous bastonner en direct. L'une des principales richesses de cette simulation, c'est que chacun des belligérants possède des caractéristiques propres. Mais malgré ce facteur, on a du mal à être entièrement satisfait de cette production, les graphismes et l'animation étant fort peu convaincants. Un jeu décevant même pour les amateurs de ce sport.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°13

69%

CYBER COMBAT POLICE



Alliant à la fois le jeu de tir à scrolling horizontal et le beat'Em Up, Cyber Combat Police est un jeu varié qui satisfera tous les amateurs de ce style. Inspiré des dessins animés japonais et notamment de Bioman (un véritable chef-d'œuvre!), vous pourrez tout au long de la vingtaine de niveaux présents ici, vous transformer en une véritable armoire à glace métallique. D'une réalisation impeccable, Cyber Combat Police est un très bon produit à tous points de vue.

EDITEUR : FACE • TESTE DANS JOYSTICK N°13

86%

COLUMNS



Après sa conversion sur Megadrive, Gamegear et Master System, Columns, ce parfait remix de Tetris, fait son apparition sur PC Engine. Dans Columns, vous devez déplacer des pièces qui descendent dans un récipient. Ces pièces comportent trois parties, qu'il est possible d'interchanger. Le but est d'aligner horizontalement, verticalement ou en diagonale, trois parties identiques afin qu'elles s'annulent et disparaissent de l'écran. Bien que décevant, Columns est sur PC Engine le meilleur du genre.

EDITEUR : LASER SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°16

82%

DARIUS PLUS



Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal est certainement l'un des plus riches de la PC Engine. Alors que toute l'action se déroule sur une trentaine de niveaux, ce qui n'est pas une mince affaire, plusieurs chemins sont envisageables pour venir à bout de votre mission. Comportant des monstres pour le moins impressionnants, Darius Plus est le seul et unique (du moins pour l'instant) jeu tirant à la fois parti des capacités de la PC Engine et de la Super Grafx, en éliminant certains bugs. Un très bon Shoot'Em Up.

EDITEUR : NEC AVENUE • TESTE DANS JOYSTICK N°10

83%



DARK LEGEND



Dark Legend est la suite du superbe Legendary Axe. A l'écran vous dirigez une suite de Conan, homme primitif qui n'a pour but que de tuer du méchant à l'aide de son épée magique. Ce jeu de plate-formes dans la plus pure tradition des jeux de bornes d'arcade est excellent. Bien que graphiquement assez sombre, Dark Legend régalera les joueurs de tous poils qui rêvent de devenir le héros de tout un peuple. Agrémenté par de superbes scrollings multi-directionnels, ce jeu est un des plus jouissifs de la PC Engine.

EDITEUR : VICTOR MUSICAL IND. • TESTE DANS JOYSTICK N°11

87%

DEAD MOON



Si Dead Moon n'est pas le premier jeu de tir à scrolling horizontal sur PC Engine, il n'en demeure pas moins qu'il est d'une exécution tout à fait remarquable. Alors que vous êtes mené à mal par une tonne d'adversaires diaboliques, votre vaisseau spatial pourra engranger un grand nombre d'options améliorant considérablement son armement. Parfois simples, ces armes sont souvent d'une efficacité redoutable. D'une réalisation impeccable, Dead Moon est un excellent Shoot'Em Up, très riche en surprises.

EDITEUR : MJK • TESTE DANS JOYSTICK N°15

84%

DEVIL CRASH



Devil Crash est une simulation de flipper d'un genre un peu nouveau, doté d'un très grand nombre d'originalité, avec des monstres qui sortent de partout, des cibles mouvantes, des tableaux cachés que seule une balle bien placée peut laisser apparaître. Graphiquement superbe, Devil Crash est un jeu que l'on doit consommer une fois de temps en temps pour ne pas en être vite gavé. Ce n'est qu'en tenant compte de cette règle, que l'on apprécie cette simulation à sa juste valeur. Un must...

EDITEUR : NAXAT SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°8

87%

DIE HARD



Tiré du film à grand spectacle Piège de Cristal, Die Hard vous transporte dans la peau d'un flic de choc: l'inspecteur Mc Lain. Le jeu commence alors que vous êtes aux abords du building, où votre femme est maintenue prisonnière par une bande de néo-fascistes. Composé de dix niveaux, ce Beat'Em Up à scrolling multi-directionnel représenté de trois-quarts haut vous entraînera dans des lieux aussi divers que variés. Malheureusement assez pauvre graphiquement, Die Hard ne plaira qu'aux inconditionnels de la mitraille.

EDITEUR : NIHON BUSSAN • TESTE DANS JOYSTICK N°11

71%



DODGEBALL

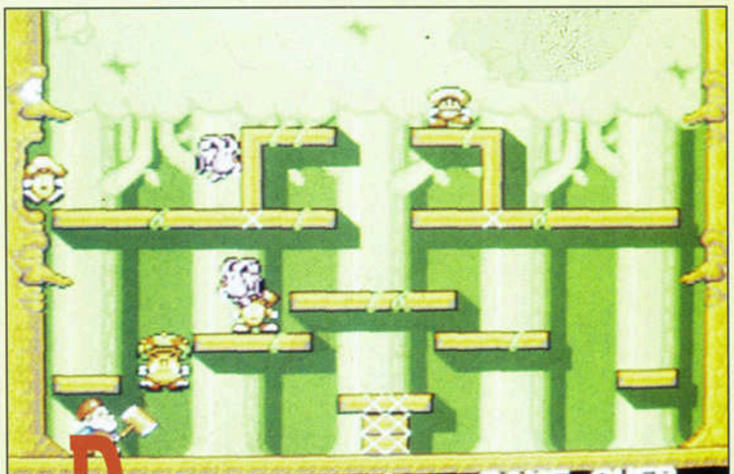


Dodge Ball est la toute première simulation de balle au prisionnier sur console. Dans ce jeu de sport pouvant se jouer à deux simultanément (l'un contre l'autre), vous pourrez vous défoncer sur différents terrains situés tous dans des lieux géographiques bien particuliers, à chaque pays, de nouvelles conditions climatiques rendant le terrain plus ou moins praticable. Doté de graphismes "à la japonaise", Dodge Ball est un sympathique et dynamique logiciel qui régalera les plus jeunes d'entre vous.

EDITEUR : NAXAT SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°6

72%

DON DOKO DON



Don Doko Don est un petit jeu de plate-formes qui n'est pas sans rappeler Bubble Bobble. Le but est d'éliminer de la surface du tableau tous les petits monstres qui l'envahissent. Pouvant se jouer à deux simultanément (ce qui est rare sur cette console), Don doko don est un jeu hyper-mignon et très rigolo. Comportant une centaine de scènes différentes, ce jeu de Taito se singularise par rapport aux autres productions sur PC Engine et la bonne humeur qu'il dégage n'y est certainement pas pour rien.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°8

84%

DOWN LOAD



Kabukicho, une ville futuriste japonaise du 21ème siècle est envahie par de hordes d'extra-terrestres sauvages. A bord de votre vaisseau de combat, vous êtes le seul à pouvoir sauver la ville. Alors que la bagarre a lieu suivant un scrolling horizontal et sur six niveaux, il faudra vous débarrasser de tout ce qui bouge, y compris des monstres de fin. Comportant une bonne variété dans les armes que vous pourrez emmagasiner, Down Load déçoit légèrement du côté graphique, mais reste un bon Shoot'Em Up.

EDITEUR : NEC AVENUE • TESTE DANS JOYSTICK N°8

78%

EQUINOX WARRIOR



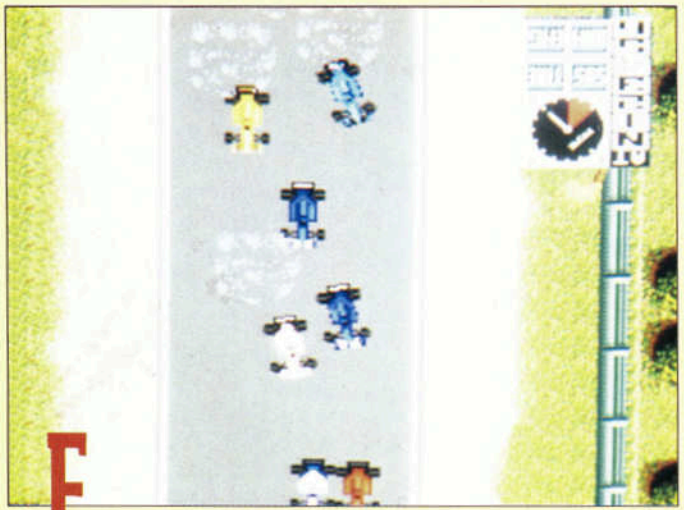
Parti à la recherche d'on ne sait quelle princesse, Equinoxe Warrior est un jeu qui se déroule de deux façons différentes: tantôt suivant un scrolling horizontal, tantôt suivant un scrolling multi-directionnel vu du dessus. D'une action totalement insipide, Equinox Warrior possède également une réalisation déplorable. Malgré des sprites géants au cours de certain niveaux, ce jeu de Namco a vraiment beaucoup de difficultés à convaincre. Si vous pouvez l'éviter, évitez-le...

EDITEUR : NAMCO • TESTE DANS JOYSTICK N°6

42%



F1 CIRCUS

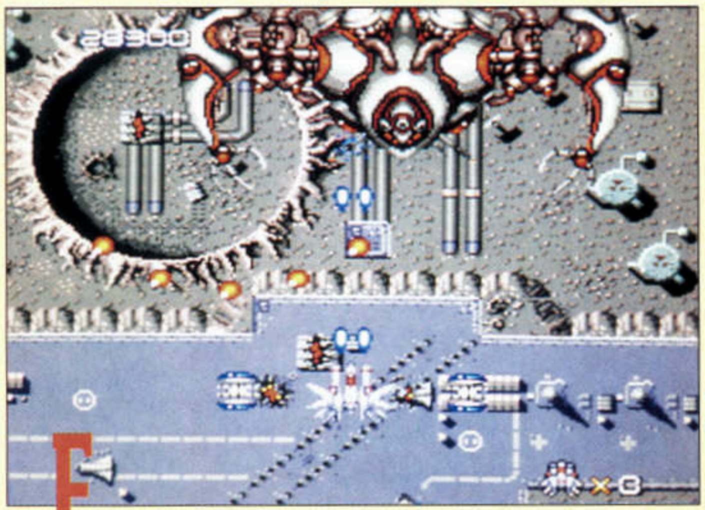


F1 Circus est l'une des rares courses de voitures disponibles sur PC Engine. Entièrement vue du dessus, cette course vous permettra de participer à seize Grands Prix différents. A la fin de chacun d'entre eux, vous pourrez changer pneus, moteurs, suspensions et tout un tas de facteurs améliorant les capacités – vitesse, prise en mains – de votre voiture. Entièrement animé par un scrolling multi-directionnel excellent, un des plus rapides de la PC Engine, F1 Circus est un jeu d'arcade comme on les aime.

EDITEUR : NIHON BUSSAN • TESTE DANS JOYSTICK N°10

85%

FINAL BLASTER



Final Blaster est à nouveau un Shoot'Em Up à scrolling vertical. C'est au cours de sept niveaux que vous devrez rivaliser avec la trentaine de monstres différents qui arriveront de toutes parts. Outre les innombrables options disponibles dans Final Blaster, vous pourrez également pour liquider plus rapidement utiliser la Méga bombe (en quantité limitée). Doté de décors variés en fonction des différents niveaux, ce Shoot'Em Up des familles ne décevra pas les mitrailleurs du bouton de tir qui rêvent de devenir l'idole du peuple.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°10

77%

FORMATION SOCCER

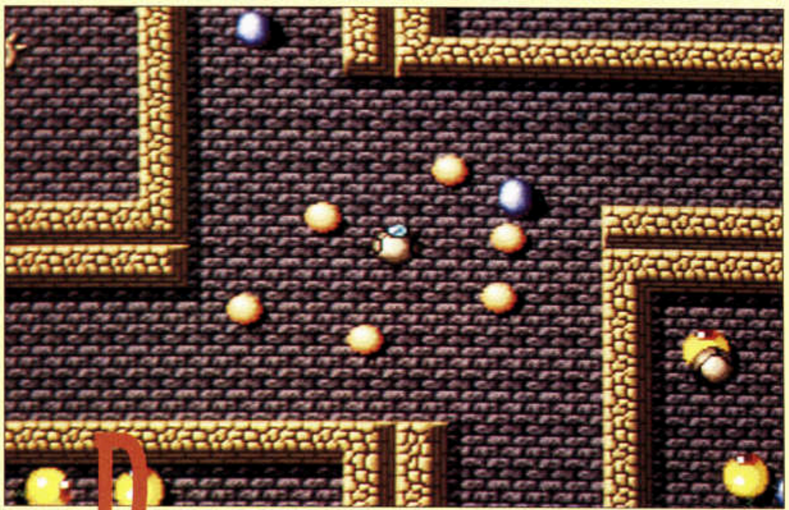


Avec Formation Soccer, vous pourrez participer au championnat du monde en prenant les commandes de l'une des équipes présentes. Se déroulant suivant un scrolling vertical, cette simulation footballistique peut se jouer jusqu'à quatre simultanément. Mises à part les fautes entraînant des coups francs, toutes les autres règles et techniques de jeux sont respectées ici. Ainsi vous pourrez marquer en retourné ou bien d'un coup de tête. Tout à fait spectaculaire, Formation Soccer est un jeu indispensable.

EDITEUR :HUMAN CREATIVE • TESTE DANS JOYSTICK N°7

90%

GOMOLA SPEED



Dans Gomola Speed vous dirigez un petit ver-de-terre parti à la recherche des parties de son petit corps gluant. Une fois ces parties retrouvées et pour passer au niveau supérieur (il y en a une cinquantaine), vous devrez encore avaler toutes les petites boules disséminées un peu partout tout en évitant ou en tuant les bidophages ventophores lancés sur votre trace. Bien que reprenant le thème bien connu du jeu de la chenille, Gomola Speed est un jeu hyper-prenant qui ne cessera de vous maintenir en haleine.

EDITEUR : UPL • TESTE DANS JOYSTICK N°11

86%



HANNY ON THE ROAD



Hanny On The Road est la suite de Honey In The Sky, jeu qui n'a fait parler de lui que parce qu'il était l'un des premiers sur cette console. Assez difficilement classifiable, Hanny est un jeu de réflexe, vous devez éviter les ennemis qui foncent sur vous et récupérer les options qui apparaissent au fur et à mesure de votre progression. Doté d'un excellent scrolling horizontal sur plusieurs plans, Hanny On The Road est cependant un jeu assez ennuyeux, l'action y étant trop souvent répétitive répétitive répétitive répétitive répétitive.

EDITEUR : FACE • TESTE DANS JOYSTICK N°11

58%

HELL EXPLORER

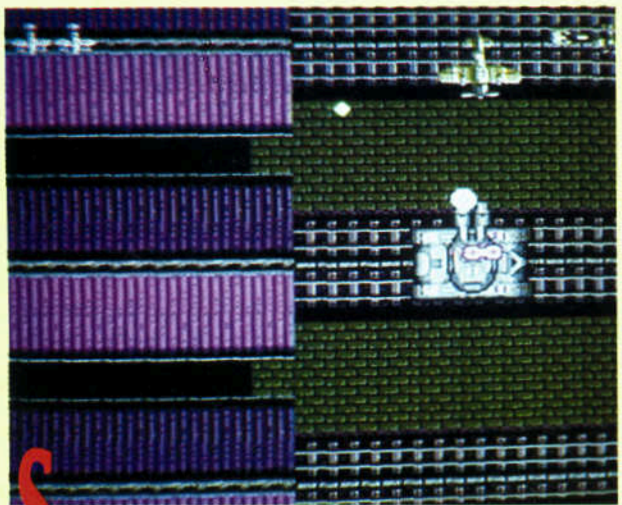


Ahhh, voilà un petit jeu de plate-formes bien sympathique. Dans Hell Explorer, vous dirigez un petit bonhomme qui pour se défendre devant les assauts des adversaires qui se dressent devant lui, devra balancer des bulles. Au cours de votre périple pour la liberté de votre peuple, vous pourrez récupérer des options augmentant le diamètre de ces bulles. Bourré de passages secrets, Hell Explorer comporte une demi-douzaine de niveaux. Très rapide dans son déroulement, Hell Explorer est un jeu dynamique.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°9

75%

HURRICANE



Si Hurricane est le Nième jeu de tir à scrolling vertical sur PC Engine, c'est également l'un des plus décevants. Dans la peau d'un pilote de chasse, vous devrez affronter toute une armada de vaisseaux ennemis. Alors le fait que l'écran scrolle selon une immuable lenteur et la piètre variété des décors et des divers assaillants font pitié à voir. Vous cherchez un Shoot'Em Up? Oui? Alors, allez donc faire un tour ailleurs, Hurricane c'est une daube que je qualifierai de daubique, du genre pas bon.

EDITEUR : NEC AVENUE • TESTE DANS JOYSTICK N°13

46%

IMAGE FIGHT



On prend les mêmes et on recommence... Tiens, si on vous causait d'un nouveau jeu de tir à scrolling vertical, ça vous plairait? Alors allons-y. Composé de cinq niveaux terminés à chaque fois par un monstre de fin, Image Fight reste dans le bonne tradition des conversions d'arcade. Malgré un certain ralentissement au niveau de l'action et quelques bugs inopinés, lorsque le nombre de sprites devient trop important, Image Fight reste un bon jeu de tir aux armes spectaculaires. Une réalisation correcte...

EDITEUR : IREM • TESTE DANS JOYSTICK N°8

73%



KICK BALL



Kick Ball est à mi-chemin entre le Baseball et la Balle au Prisonnier dans lequel les joueurs sont remplacés par des animaux. Suivant approximativement les mêmes règles que le sport numéro un aux USA à la différence qu'il est possible de toucher avec la balle le joueur qui court (c'est la partie Balle Au Prisonnier), Kick Ball est loin d'être un jeu passionnant. L'action y est lente et répétitive, les graphismes loin d'être à la hauteur, bref, ce jeu de NCS est nul et ennuyeux.

EDITEUR : NCS • TESTE DANS JOYSTICK N°13

48%

KLAX



Dans Klax, vous dirigez une palette qui peut supporter jusqu'à cinq briques qui défilent sur un tapis roulant. Le but de ce jeu de réflexion/réflexe est de disposer dans un réceptacle prévu à cet effet les briques dans un ordre précis, préalablement indiqué par la console. Bourré d'options telles que le changement de couleurs des briques ou la vitesse de déplacement de celles-ci, le choix de la langue, Japonais ou Anglais, cette version de Klax est l'une des plus riches toutes consoles confondue. A conseiller...

EDITEUR : TENGEN • TESTE DANS JOYSTICK N°9

78%

LEGEND OF HERO TONMA

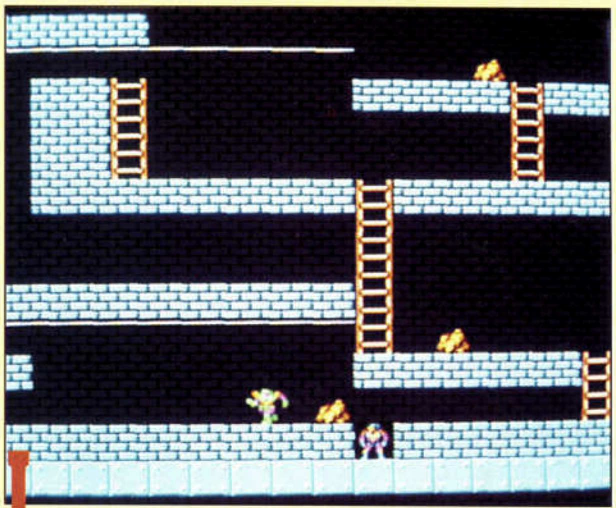


Sous ses allures de petit garçon bien sage, Tomna est une véritable bête de combat. Pour échapper aux nombreux monstres qui lui sauteront dessus, Tomna pourra utiliser les différentes armes mises à sa disposition, très impressionnantes de par leur envergure, ces armes sont l'un des points forts de cette conversion d'arcade. Agrémenté par un excellent graphisme assez "poupon" et une très bonne maniabilité, Legend Of Hero Tonma est un jeu un peu trop simple, le nombre de Continue étant infini.

EDITEUR : IREM • TESTE DANS JOYSTICK N°16

82%

LODE RUNNER



Lode Runner est certainement l'un des plus anciens jeux vidéo. Tout droit sorti des entrailles de l'Apple II (un ancêtre), Lode Runner est l'aïeul des jeux de plateformes. Pour vous débarrasser des adversaires qui vous courent après, vous devez creuser des trous afin qu'ils tombent dedans (héhé!). Escalader des échelles, grimper sur des barres métalliques, sauter dans le vide, tel sera votre lot dans Lode Runner. Assez pauvre graphiquement, Lode Runner ne ravira que les adaptes (vieux!) de ce jeu.

EDITEUR : PACK IN VIDEO • TESTE DANS JOYSTICK N°8

63%



MANIAC PRO WRESTLING

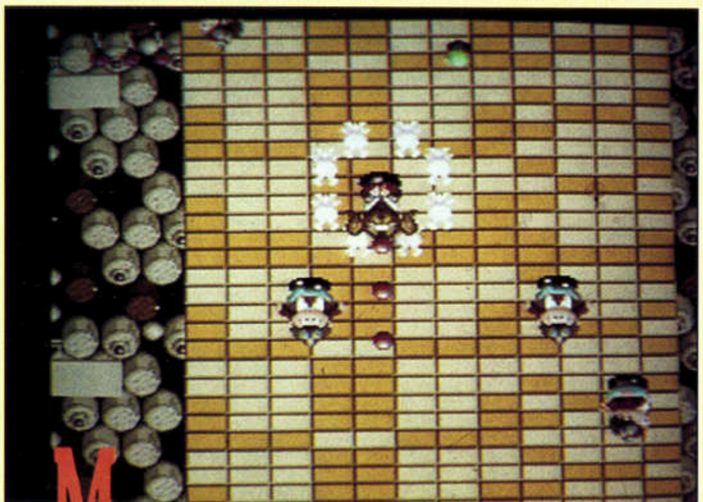


Cette simulation de catch est assez surprenante. En effet, dans Maniac Pro Wrestling, on ne participe que de loin à la baston qui s'opère. Alors qu'en général on intervient en direct sur le jeu, ici il faut préparer les coups à l'avance en indiquant à chaque fois la prise que l'on désire faire faire à son joueur. Assez peu passionnant donc, d'autant que tous les textes sont en Japonais, Maniac Pro Wrestling est une simulation qui devrait être rejetée par grand nombre d'entre vous.

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°7

46%

MARCHEN MAZE

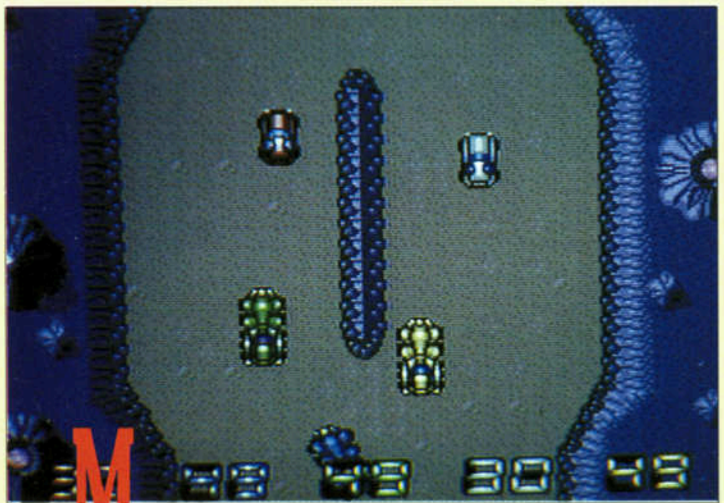


Marchen Maze est un jeu assez particulier. Mettant en scène Alice la bien nommée, ce jeu de tir vous fera vivre de fantastiques aventures. Se déroulant selon un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, toute l'action de ce jeu de tir est en pseudo trois dimensions. Pour se défendre des attaques ennemies, Alice pourra grâce à sa baguette magique former des ballons, lesquels en fonction des options amassées peuvent augmenter de volume. Doté de graphismes variés, Marchen Maze est un excellent divertissement.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°13

81%

MOTO ROADER II



Moto Roader II est une course de voiture futuriste qui se déroule suivant un scrolling multi-directionnel. Pouvant se jouer jusqu'à cinq simultanément, cette course vous en fera voir de toutes les couleurs. Outre le fait qu'il soit possible de bousculer ses adversaires en leur faisant du rentre-dedans, Moto Roader permet également à tous les participants d'acquérir moyennant finances certains artifices très précieux. Un peu lassant seul, ce n'est qu'à plusieurs que ce jeu révèle tout son jus.

EDITEUR : NCS • TESTE DANS JOYSTICK N°16

73%

NAXAT STADIUM



Pas la peine de vous expliquer les règles du Baseball, vous les connaissez ou pas. Comme vous l'avez sans doute déjà compris, Naxat Stadium est une simulation de Baseball. Malheureusement pour elle, cette simulation est en dessous de tout. Malgré toutes les caractéristiques propres à ce genre de simulation (choix des équipes, changement des joueurs en cours de jeu, etc...), Naxat Stadium est d'une réalisation déplorable. On se demande même ce que Naxat est bien venu faire dans cette galère...

EDITEUR : NAXAT SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°13

41%



OPERATION WOLF

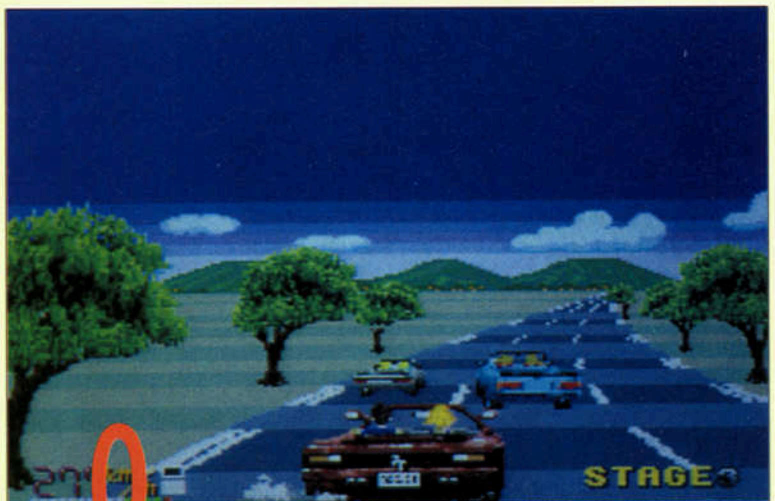


Tiré de l'un des plus gros titres en arcade, Operation Wolf est un jeu de tir dans lequel vous dirigez un viseur à l'écran. Pour accomplir votre mission vous devrez passer cinq niveaux. Suivant un scrolling horizontal, tous vos adversaires se présenteront à vous de face. Ainsi, vous devrez détruire hélicoptères, bateaux, soldats féroces, etc... D'une excellente réalisation, on notera la taille des sprites qui se déplacent sans grande difficulté. Operation Wolf peut également se jouer à deux, ce qui n'est pas pour déplaire.

EDITEUR : NEC AVENUE • TESTE DANS JOYSTICK N°10

78%

OUT RUN



Out Run est certainement la course de voiture la plus connue des amateurs de jeux vidéo. Issu des salles d'arcade où ce jeu avait réalisé un carton, Out Run a été sur PC Engine parfaitement converti. Même si le défilement de la piste n'est pas aussi réussi que l'original, même si les graphismes ne sont pas aussi recherchés, on retrouve dans ce jeu tous les ingrédients qui ont assuré son succès. D'une parfaite maniabilité, la conduite de la Testarrossa s'effectue sans accroc. Une excellente conversion.

EDITEUR : NEC AVENUE • TESTE DANS JOYSTICK N°13

88%

OVERRIDE



Dans la lignée des meilleurs Shoot'Em Ups à scrolling vertical, Override est un jeu qui tout au long des six niveaux qu'il comporte est mené sur un rythme d'enfer. Armes spectaculaires, vitesse réglable en cours de partie, tous les ingrédients sont présents ici. Là où Override perd un peu de sa crédulité c'est dans sa réalisation graphique, qui pour parler franc est sans conteste déplorable. Mais bon, ce jeu est tellement éclatant qu'on oublie ce détail, une fois plongé dans le feu de l'action.

EDITEUR : DATA EAST • TESTE DANS JOYSTICK N°14

82%

PARASOL STAR



Suite de Bubble Bobble et de Rainbow Islands, Parasol Star est le troisième volet de cette trilogie ludique. A l'écran vous dirigez un petit bonhomme tout mignon, qui pour se débarrasser des bestioles qui lui courent après devra s'aider d'un parasol! En sautant de plate-forme en plateforme, il faudra être vigilant pour éliminer définitivement tous les adversaires présents. Doté d'une option permettant de jouer à deux simultanément, Parasol Star est un jeu hypersympa, vous garantissant de longues heures de plaisir.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°15

92%



POPULOUS

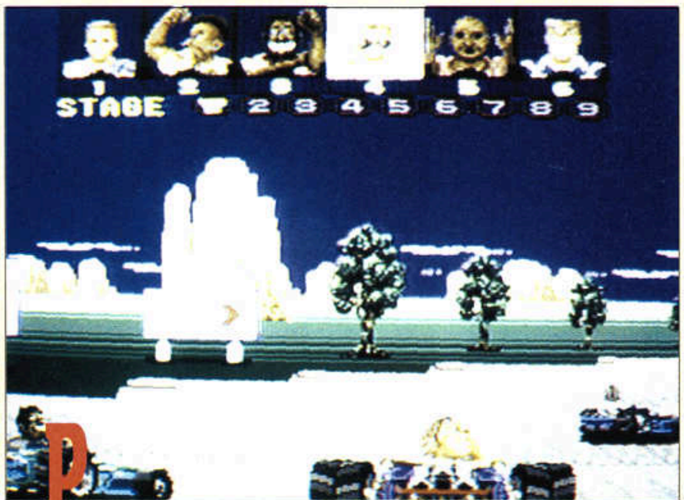


Dans Populous vous êtes Dieu. Pour conserver votre territoire et faire prospérer votre peuple vous devrez non seulement être aux petits soins pour lui, mais l'habituer à la conquête des territoires adverses, afin de lui permettre de se développer. D'un concept tout à fait nouveau, Populous est le jeu le plus original de ces dernières années et si vous ne connaissez pas ce chef-d'œuvre il faut absolument que vous l'essayiez. Notons également que la carte comprend une pile pour la sauvegarde des parties.

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°16

94%

POWER DRIFT

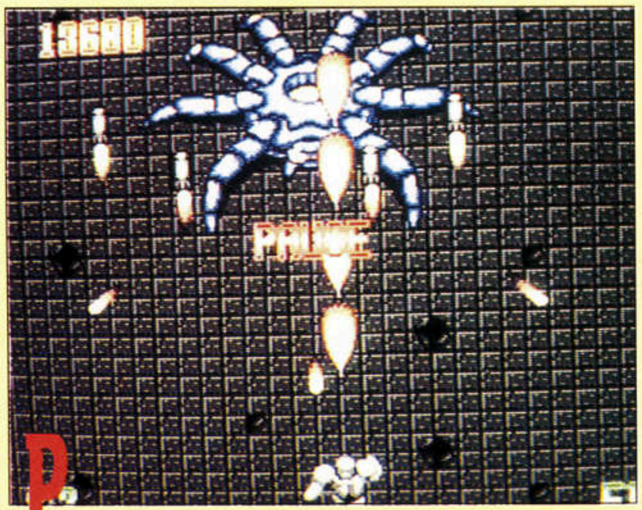


Power Drift est une course de Karting issue des machines d'arcade. Au volant de l'un de ces petits bolides à quatre roues, vous devez remporter ou finir dans les trois premiers les neuf courses proposées pour devenir champion du monde. Se déroulant entièrement en trois dimensions, Power Drift est mené sur un rythme d'enfer, les diverses difficultés du parcours scrollant hyper-rapidement. D'une excellente réalisation générale, ce jeu d'Asmik comporte quelques touches d'humour assez amusantes. Un bon jeu.

EDITEUR : ASMIK • TESTE DANS JOYSTICK N°6

81%

PSYCHO CHASER

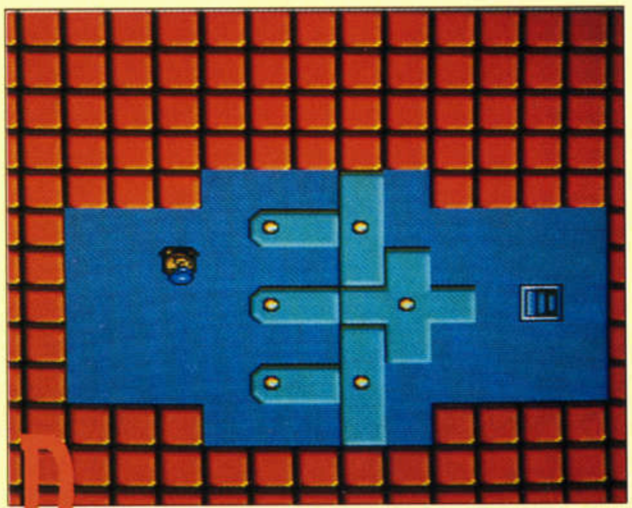


Psycho Chaser est le modèle le plus perfectionné de robot destructeur du XXXIème siècle. Armé jusqu'aux dents, vous partez dans une lutte acharnée pour la défense de la Terre. Se déroulant suivant un scrolling vertical tout à fait classique, ce Shoot'Em Up typique ne vous transcendera pas de plaisir. Doté de graphismes somme toute assez moyens et d'une bande sonore très en dessous des capacités de la PC Engine, Psycho Chaser est un jeu suffisamment médiocre pour que l'on n'y prête aucune attention.

EDITEUR : NCS • TESTE DANS JOYSTICK N°6

44%

PUZZLE BOY



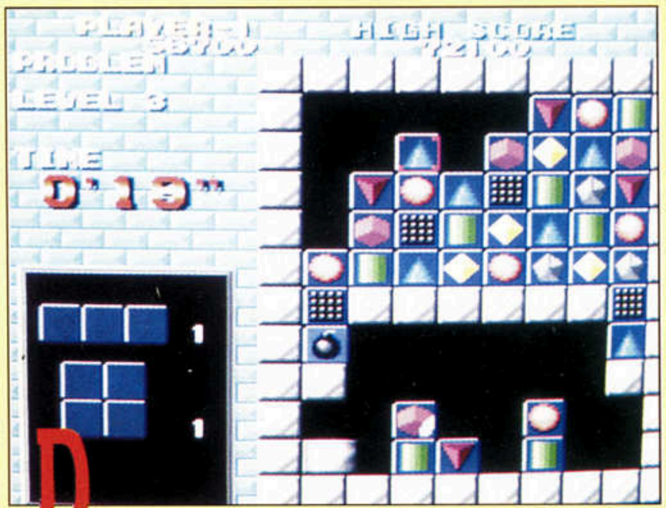
Dans Puzzle Boy, vous devrez aider un petit bonhomme à retrouver son chemin, parmi la tonne de labyrinthes qui lui sont proposés. Seulement voilà, différents obstacles sont disposés sur son chemin et il convient de les contourner ou de les déplacer de la manière la plus intelligente et surtout la plus logique qui soit. Bien que les graphismes soient pour la PC Engine tout à fait légers, Puzzle Boy est un excellent jeu de réflexion que l'on appréciera davantage sur la GT, où ce titre est plus à sa place.

EDITEUR : TELENET • TESTE DANS JOYSTICK N°15

70%



PUZZNIC

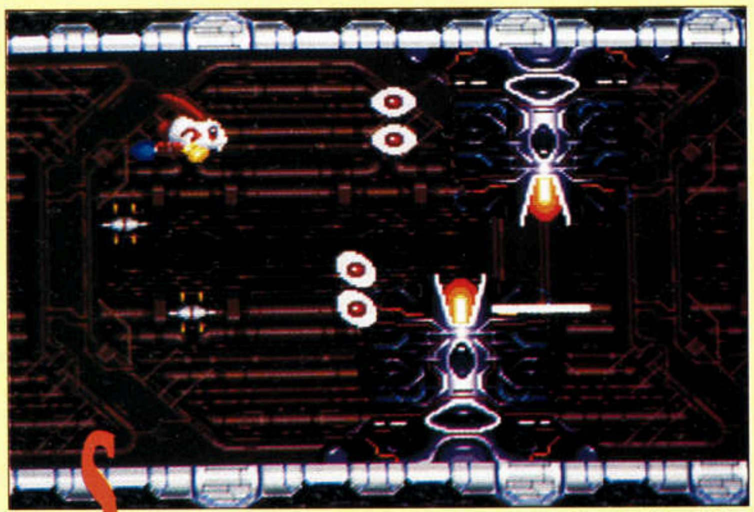


Dans Puzznic, vous devez pousser et assembler des carrés identiques de manière à ce qu'ils disparaissent de l'écran. Simple au premier abord, Puzznic devient de plus en plus balaise lorsqu'on franchit les premiers niveaux, le nombre de carrés à assembler n'étant plus deux mais trois ou quatre. Si graphiquement et musicalement parlant, Puzznic est loin d'être le jeu de l'année, au niveau de la prise de tête et de la réflexion, c'est du tout bon, et même du extraordinaire. Marre des Shoot'Em Ups? Allez, un coup de Puzznic et tout ira mieux.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°8

80%

RABIO LEPUS

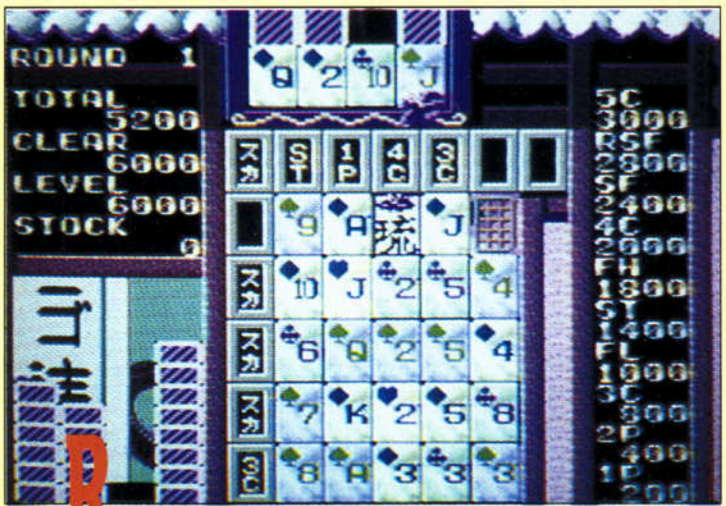


Si Rabio Lepus est à nouveau un Shoot'Em Up à scrolling horizontal, c'est également le plus rigolo d'entre tous. En dirigeant votre petit vaisseau, vous pouvez à courte distance déstabiliser vos adversaires en leur balançant un grand coup de poing dans la gueule. Assez sympathique dans sa réalisation, dans Rabio Lepus Special vous devrez lutter au cours de septs niveaux. Assez difficile, cette réalisation de Video System comporte quelques innovations qui apportent une grande variété dans l'action.

EDITEUR : VIDEO SYSTEM • TESTE DANS JOYSTICK N°11

84%

RYUKYU

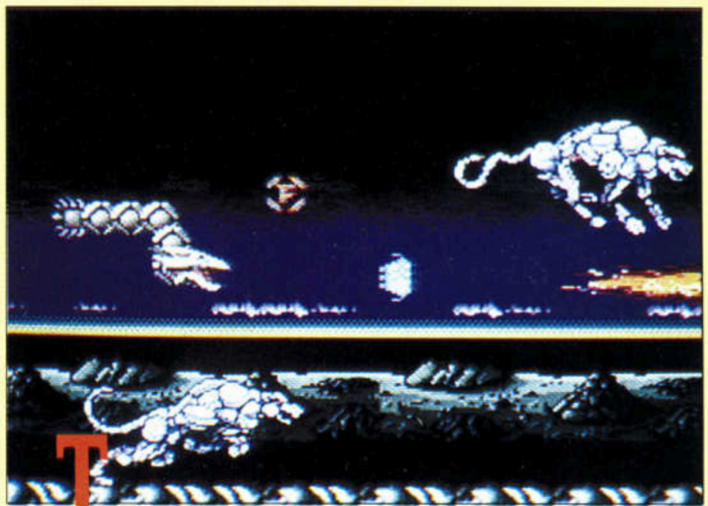


Ryukyu est un jeu de réflexion, parfait dosage entre le Poker (eh oui!) et disons Tetris (bien que!). A l'écran, un rectangle formé d'encarts dans lesquels des cartes à jouer peuvent être insérées. Le but de Ryukyu est de placer les cartes en suivant les règles du poker, de manière à ce qu'en diagonale, en verticale ou en oblique, elles vous rapportent le plus de points possible. D'une difficulté croissante en fonction du niveau, ce jeu de réflexion est une perpétuelle remise en question des capacités intellectuelles.

EDITEUR : FACE • TESTE DANS JOYSTICK N°14

80%

SAINT DRAGON



Tout frais émoulu des plus grandes entreprises sidérurgiques de la planète minière du quatrième système solaire, Saint Dragon est la dernière trouvaille en matière d'arme de destruction totale. Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal se déroulant sur une demi-douzaine de niveaux met en scène sa sainteté le dragon qui pour protéger sa tête – seul point névralgique de son anatomie – des tirs ennemis pourra utiliser sa queue. Utilisant des graphismes assez pauvres, Saint Dragon est un jeu de tir correct, sans plus.

EDITEUR : AICOM • TESTE DANS JOYSTICK N°13

70%



S.C.I.



S.C.I est la suite de Chase HQ. Issu des salles de jeu, SCI est une course-poursuite à la recherche de criminels. Alors que l'action se déroule à vive allure sous vos yeux, vous avez pour les arrêter deux possibilités, soit leur tirer dessus en sortant par la portière de votre voiture de course, soit leur rentrer dedans pour éclater leur voiture en mille morceaux. Excellemment réalisé, avec des graphismes et des décors variés, SCI est malheureusement un jeu trop simple pour passionner le joueur pendant des heures.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°14

62%

SHEBADAN FIGHTER

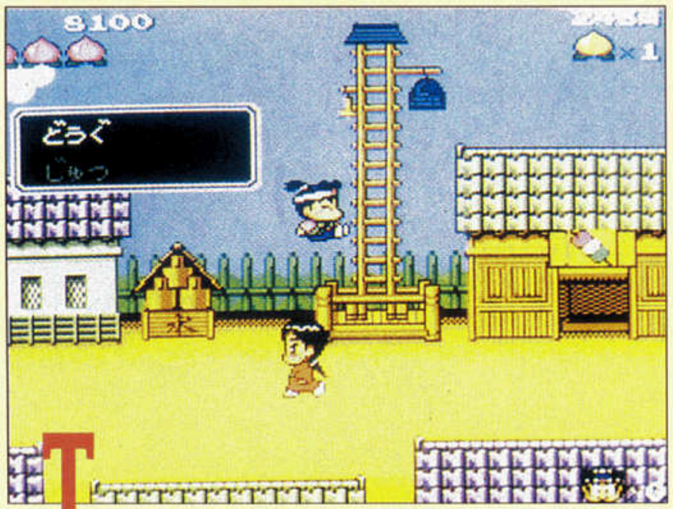


Dans Shebadan Fighter, vous devez partir à la recherche de votre bien-aimée, enlevée par un cruel démon antique. Pour atteindre votre but, il faudra réduire à néant chacun des adversaires placés sur votre route. Une fois détruits, ces adversaires pourront libérer des pièces de monnaie vous permettant d'acheter de nouvelles armes à la fin de chaque niveau. D'une réalisation tout à fait négligée, les graphismes sont pitoyables, Shebadan Fighter est un jeu ennuyeux du début à la fin.

EDITEUR : NIHON BUSSEN • TESTE DANS JOYSTICK N°6

40%

THE SHOW OF MOMOTAROH

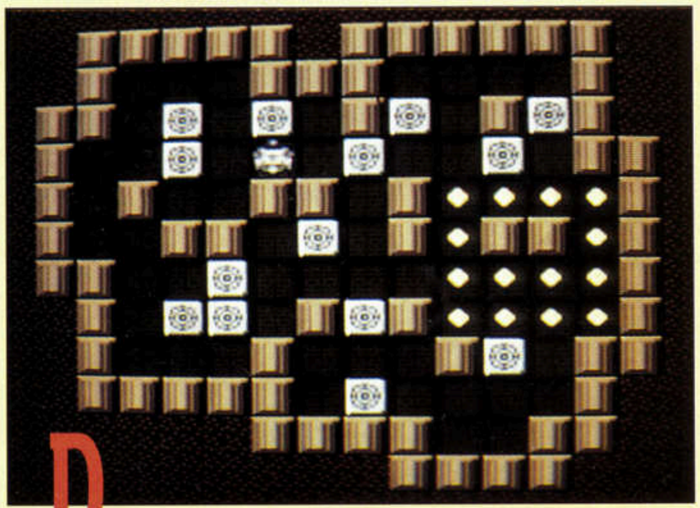


The Show Of Momotaroh est un jeu de plateforme à scrolling horizontal utilisant des graphismes typiquement japonais. Mettant en scène un petit garçon parti à la recherche de ses amis enlevés par un monstre sanguinaire. Outre les divers petits ennemis qui vous prendront la tête, vous devrez également essayer de traduire les indications données (en Nippon) par des personnages rencontrés dans des villages. Fort agréable à jouer, The Show Of Momotaroh est un produit sympa comme on devrait en voir plus souvent.

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°10

81%

SOKOBAN WORLD



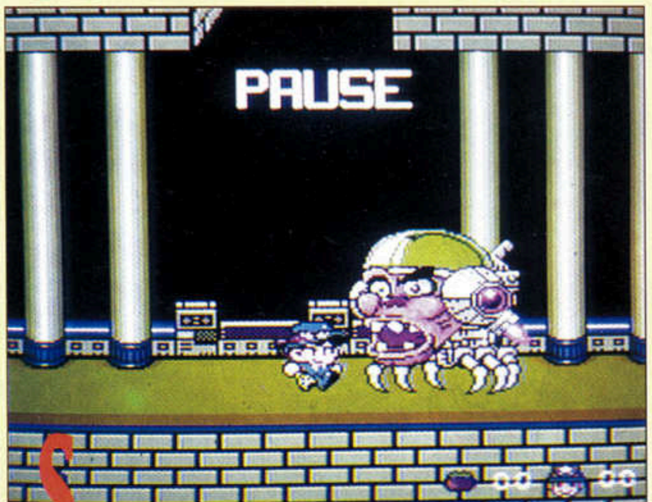
Dans Sokoban World, vous dirigez un petit garçon qui aura fort à faire avec la centaine de niveaux qui se présentent à lui. Pour franchir les étapes, Sokoban devra déplacer des caisses dans des salles exiguës afin de les faire coïncider avec des points verts sans se faire enfermer par ces dernières. Mettant vos méninges à rude épreuve, Sokoban World est un jeu intelligent qui tranche avec la production habituelle de jeux sur cette bécane. Un titre intéressant pour tous ceux qui en ont marre des Shoot'Em Ups.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°6

80%



SON OF DRACULA

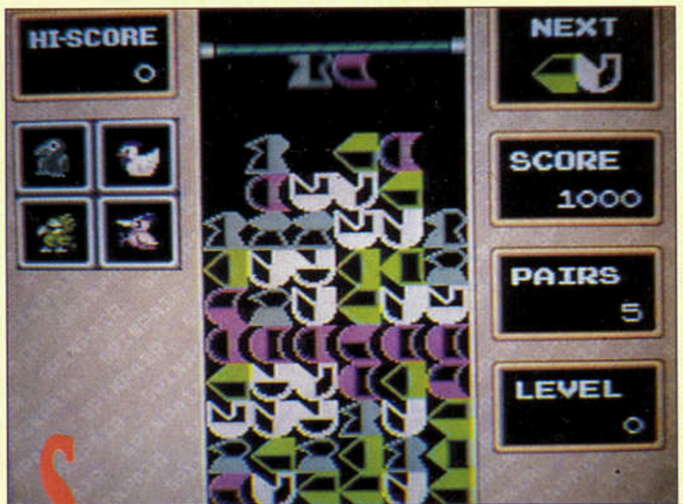


Son Of Dracula est le parfait petit jeu de plateformes, tout droit sorti de l'imagination, débordante en ce domaine, des programmeurs japonais. Comportant une dizaine de niveaux, ce jeu de Naxat est doté de graphismes ultra-simplifiés et très enfantins. Mené d'un bon train du début à la fin, grâce à un excellent scrolling multi-directionnel, Son Of Dracula est un jeu sympa, gai et distrayant mais qui n'atteint tout de même pas les sommets des meilleurs jeu sur cette bécane.

EDITEUR : NAXAT SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°14

70%

SPINPAIR



Spinpair est avec Columns le seul jeu inspiré de Tetris sur PC Engine. A l'écran des formes géométriques toujours en groupe de deux tombent du haut en bas de l'écran. Le but est de juxtaposer deux formes identiques en prenant soin que les moitiés pleines coïncident avec les moitiés vides précédemment tombées. Demandant de la part du joueur le même type de réflexe ou de réflexion que Tetris, Spinpair est graphiquement parlant très décevant. A choisir, on préférera certainement Columns qui est bien plus marrant.

EDITEUR : MEDIA RINGS • TESTE DANS JOYSTICK N°13

70%

SPLATTERHOUSE



Splatterhouse est très certainement l'un des jeux les plus répugnants de la PC Engine. Non pas à cause de la mocheté de sa réalisation, mais à cause du thème. Tiré des meilleurs moments des Vendredis 13, Splatterhouse vous mettra dans la peau de Jason, qui devra à l'aide de tronçonneuses, de planches cloutées, etc, massacrer tout ce qui se présentera à lui. Graphiquement superbe, Splaterhouse est un Beat'Em Up comportant sept niveaux ou pour une fois vous êtes le méchant. Brrr, je flippe d'avance.

EDITEUR : NAMCO • TESTE DANS JOYSTICK N°6

86%

SUPER FOOLISH MAN



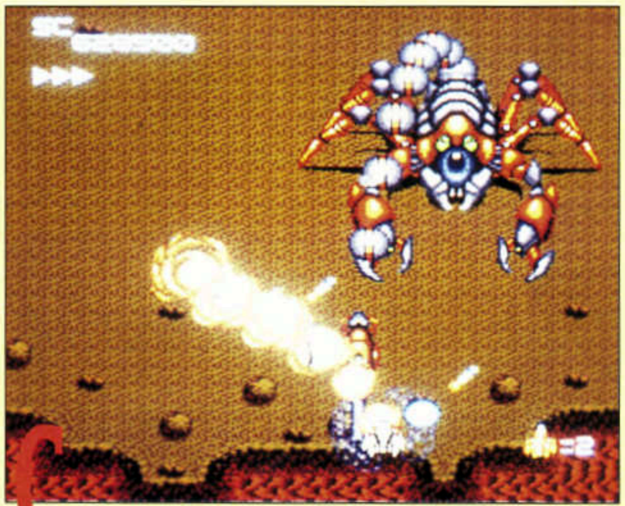
Si Super Foolish Man est le parfait compromis entre le jeu de plate-forme et le Beat'Em Up, c'est également l'un des jeux les plus orginalement drôles de la PC Engine. Aux commande d'une espèce de robot élastique, vous devez taper sur des ennemis de formes excentriques. Se déroulant suivant un scrolling horizontal excellent, Super Foolish Man comporte quelques indications en Japonais le rendant moins facile d'accès. Malgré une action rapide, un bon graphisme et une bonne idée de base, ce jeu de Namcot est un peu décevant.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°8

71%



SUPER STAR SOLDIER



Connu comme la suite de Gunhed, Super Star Soldier n'en est pas moins excellent. Se déroulant suivant un scrolling vertical, cet épisode suit la voie royale tracée par son illustre prédécesseur. Alors que la lutte se situe sur huit niveaux, il vous fera voir des armes comme vous n'en aviez encore jamais vu. D'une rapidité et d'une fluidité qui n'ont d'égales que celles de son grand frère, SSS est un des meilleurs Shoot'Em Up à scrolling vertical disponibles sur PC Engine. Un régal...

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°8

92%

THUNDER BLADE



Voilà un jeu qui avait, en son temps, fait un carton lors de sa sortie en salle d'arcade. Aux commandes d'un hélicoptère de combat, Thunder Blade se déroule de deux manières différentes. Dans une première phase vous devez bombarder les ennemis situés en dessous de vous, puis dans une seconde phase en 3D celle-là, vous devrez naviguer entre les divers paysages tout en évitant les assauts adverses. Graphiquement assez simple, Thunder Blade souffre d'une grande lenteur dans son déroulement.

EDITEUR : NEC AVENUE • TESTE DANS JOYSTICK N°13

65%

TITAN

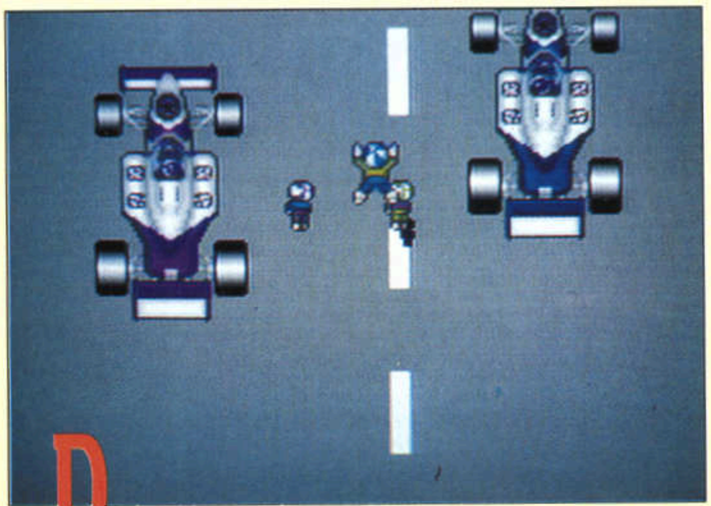


Très largement inspiré du célèbre break-out des familles, Titan est un jeu où le but principal est de casser des briques. Alors que vous dirigez un palet représenté par un carré, l'écran, lui, scrolle dans toutes les directions découvrant à chaque fois de nouvelles briques à détruire. Toujours à la recherche de la balle qui navigue à vive allure à travers les différents écrans, Titan est un excellent soporifique. Laissez la balle se déplacer seule, et au bout de cinq minutes, vous gagnez! Une belle démo.

EDITEUR : NAXAT SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°16

55%

TOY SHOP BOYS



Dans Toy Shop Boys, on retrouve tout ce que l'on avait oublié, mais qui nous avait fasciné dans notre jeunesse. Au programme de ce Shoot'Em Up pas comme les autres, des ours en peluche, des avions télécommandés, et des voitures de courses en guise d'ennemis. Vous êtes à la tête d'une petite escadrille composée de trois vaisseaux/jouets, dont vous pouvez modifier la structure à volonté. D'une bonne réalisation, Toy Shop Boys plaît par son originalité et par la bonne humeur qu'il dégage.

EDITEUR : VICTOR MUSICAL • TESTE DANS JOYSTICK N°13

77%



TV SPORTS FOOTBALL



Issu des micro-ordinateurs ludiques, TV Sports Football est la première simulation de football américain sur PC Engine. D'une visualisation un petit peu étonnante, cette simulation n'en est pourtant pas moins intéressante. Doté d'une excellente animation, et d'un très grand nombre d'options, de bruitages digitalisés, TV Sports Football peut se jouer jusqu'à cinq simultanément. Que vous aimiez ce sport ou non, laissez-vous tenter, vous ne serez pas déçu, cette réalisation est une réussite.

EDITEUR : VICTOR MUSICAL • TESTE DANS JOYSTICK N°16

80%

VALKIRY'S ADVENTURE



Dans Valkiry's Adventure, vous êtes dans la peau d'une petite aventurière, partie pour sauver la terre de l'emprise d'un démon. Se déroulant suivant un scrolling multi-directionnel excellent, toute l'action de ce jeu d'arcade/aventure est visualisée de trois-quarts hauts. Malgré des dialogues et des renseignements entièrement en japonais, Valkyri's Adventure est un excellent jeu, aux très bons graphismes, qui changent des sempiternels jeux de tir passés maîtres sur cette console.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°9

88%

VEIGUES

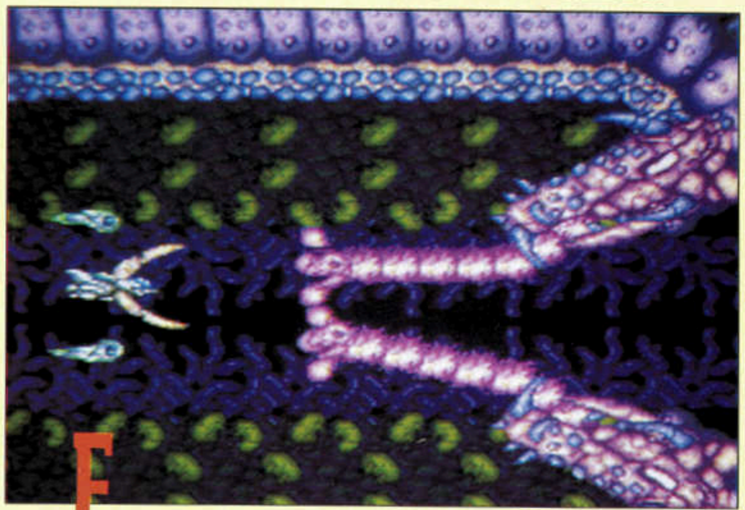


L'action de Veigues se déroule en 2321, alors que l'homme est sous l'emprise d'une terrible dictature. Pour s'en débarrasser, en secret, il met au point un robot dévastateur, le Tactical Gladiator. Véritable armée à lui tout seul, ce robot surarmé est une véritable forteresse composée de neuf armes. D'une maniabilité très discutable, Veigues est également un jeu très pauvre. Si le scrolling horizontal est bon, l'ambiance et l'action sont complètement nulles. Un jeu à éviter.

EDITEUR : VICTOR MUSICAL • TESTE DANS JOYSTICK N°8

50%

VIOLENT SOLDIER



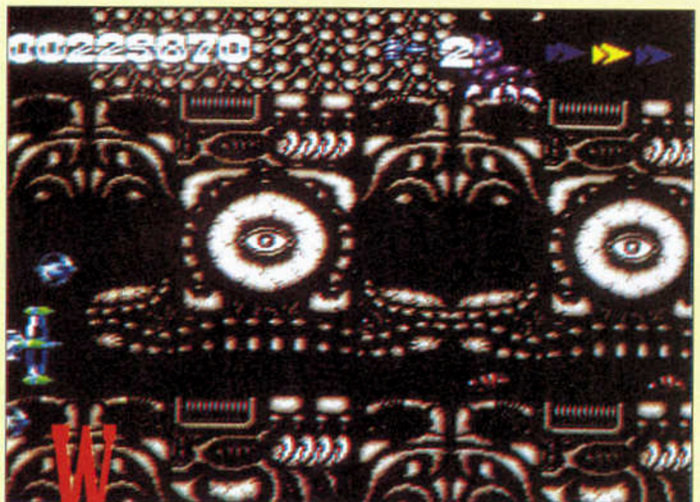
Et nous revoilà avec un nouveau Shoot'Em Up. Mais une fois n'est pas coutume, cette fois-ci l'action ne se déroule pas verticalement, mais horizontalement. Alors que vous devrez batailler ferme tout au long des six niveaux que comporte ce jeu, au gré des ennemis abattus, vous pourrez engranger options et bonus customisant votre vaisseau. Agrémenté par de bons graphismes, Violent Soldier possède quelques arguments de choc, qui le hisse parmi les bons Shoot'Em Ups sur PC Engine.

EDITEUR : IGS • TESTE DANS JOYSTICK N°13

82%



WRING

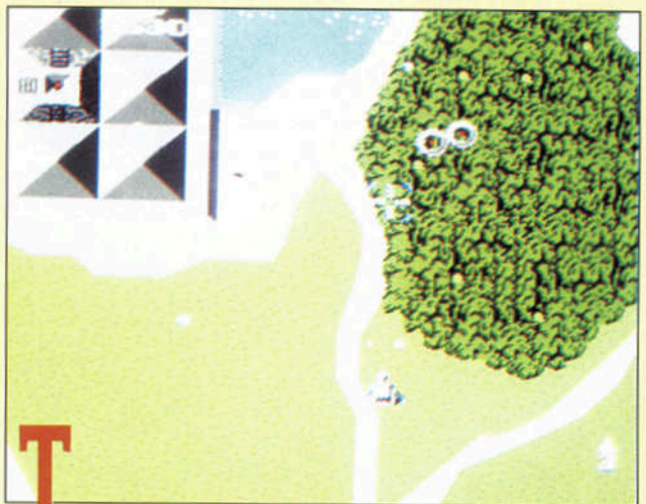


Wring est un jeu de tir à scrolling multi-directionnel, se déroulant dans sa plus grande partie horizontalement. Malgré tous les ingrédients (options, monstres de fin, etc...) qui font d'un Shoot'Em Up un bon Shoot'Em Up, Wring a un gros problème. Il est ridiculement simple. Même si l'action se déroule sur six niveaux, deux parties, et hop c'est terminé. Alors si vous voulez mettre 350 francs dans un jeu juste pour l'avoir dans votre logithèque, pas de problème, vous êtes libre. Mais je vous le déconseille.

EDITEUR : NAXAT SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°10

50%

XEVIOUS



Tout juste émoulu des salles d'arcade, où Xevious n'était pas passé inaperçu lors de sa sortie vers les années 85, c'est avec un certain plaisir que l'on découvre ce Shoot'Em Up à scrolling vertical sur PC Engine. Malheureusement si cette conversion suit parfaitement l'original, on se rend vite compte que le poids des années a quelque peu vieilli ce jeu, qui est loin de remplir toutes les conditions nécessaires pour qu'un Shoot'Em Up en soit un bon. Réservé aux nostalgiques...

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°8

65%

YOUNG MASTER



Tiré d'un dessin animé japonais qui fait fureur dans ce pays, Young Master est un petit jeu de plate-formes (mais vraiment tout petit), qui vous permettra au cours d'une dizaine de niveaux d'affronter tout un tas de monstres imaginaires. Graphiquement parlant assez simple, la réalisation de Young Master est également assez déplorable. Malgré son originalité, ce jeu de Namcot est d'un crétinisme que nous qualifierons d'avancé. D'une action complètement rébarbative, Young Master est un jeu à éviter.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°16

40%

ZERO4 CHAMP



Allez, lamentons-nous un peu sur le sort que l'on réserve à Zero4 Champ, un jeu d'aventure dans lequel on parie sur une course de dragsters. Entièrement en Japonais, Zero4 Champ est malheureusement assez difficilement compréhensible. Même si l'on comprend rapidement le mécanisme de ce jeu, au bout d'une heure de jeu, on en a marre et on laisse tomber. D'une réalisation somme toute assez satisfaisante, ce jeu de Media Rings ne trouvera que très peu d'acquéreurs. En Anglais, tout aurait été différent.

EDITEUR : MEDIA RINGS • TESTE DANS JOYSTICK N°16

45%



ZIPANG



Très largement inspiré de Solomon's Key, Zipang est à mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu de réflexion. A l'écran vous dirigez un petit bonhomme qui devra pour se sortir du mauvais pas dans lequel il s'est fourré utiliser toute son intelligence. En construisant ou en détruisant certaines pierres il devra atteindre une cible à chaque fois différente. Représenté par des graphismes assez petits, Zipang est cependant parfaitement bien réalisé. Un jeu captivant, lorsqu'on en a compris toutes les subtilités.

EDITEUR : PACK-IN-VIDEO • TESTE DANS JOYSTICK N°13

86%

J'm DESTROY



Les graphismes de J'm Destroy, regardez la photo, sont complètement nuls. Enfin plutôt minables. Le scrolling est vraiment saccadé, et les couleurs choisies très bizarres, un peu dans les teintes jaunes et vertes, mais en deux couleurs, jaune et vert. Par contre, le sprite du jeu est énorme, très grand, enfin beaucoup trop grand car il dépasse l'écran. L'écran vert. Et jaune. Pour ce qui est du son, c'est un peu comme du Mozart, mais sans les notes. Les tableaux ne sont pas nombreux, il y en a deux: le cambriolage et le service militaire. Très déconseillé.

EDITEUR : HEIL JAPAN SOFT• TESTE DANS GAY PIED

1m92

OLDIES BUT GOODIES

La PC Engine est déjà ancienne et si vous venez seulement d'en acheter une, il ne faut pas négliger des programmes magnifiques sous prétexte qu'ils sont sortis il y a plus d'un an.

Shoot'em ups :

Les shoot'em up de qualité sont très nombreux sur cette console, mais nous ne citerons ici que les meilleurs. **Gunhed** est un chef-d'œuvre du genre, qui bénéficie d'une réalisation particulièrement impressionnante. **R-type I** et **II** ont beau figurer parmi les tous premiers programmes sortis sur cette console, ils n'ont pas pris une ride pour autant. **Tiger Heli** est un grand shoot'em up de Taito qu'il ne faut rater sous aucun prétexte. **P 47** est la conversion très fidèle d'un excellent jeu d'arcade, mais il est quand même dommage de ne pas pouvoir jouer à deux. **Dragon Spirit** bénéficie d'une réalisation irréprochable et c'est un véritable plaisir de combattre avec un dragon à plusieurs têtes dans de magnifiques décors.



TIGER HELI



SUPER VOLLEY BALL



PC KID



DRAGON SPIRIT

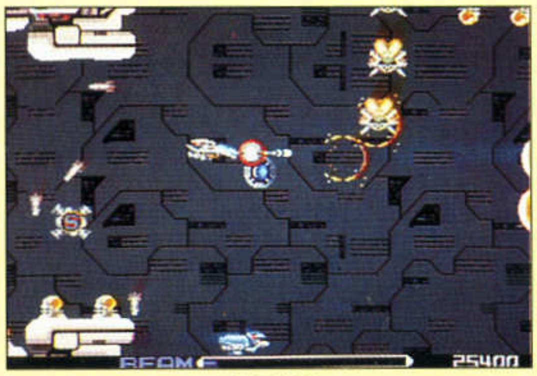


P47

OLDIES BUT GOODIES

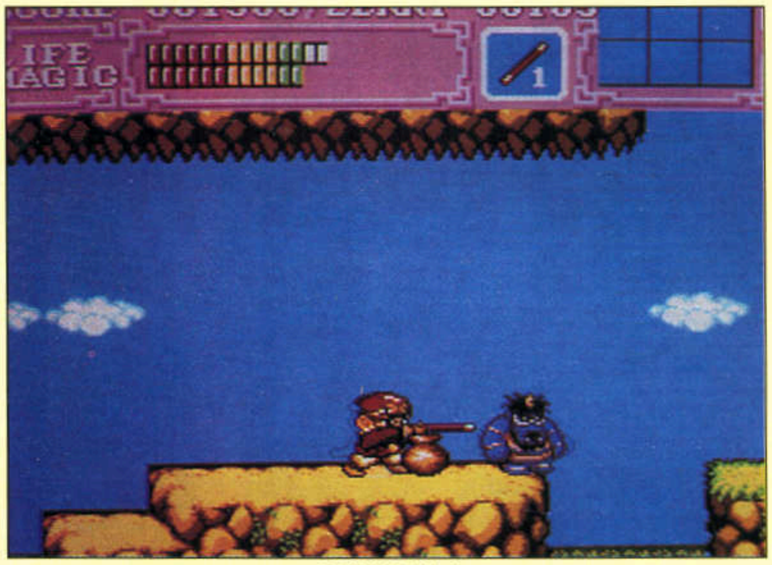


VIGILANTE



R-TYPE


BLOODY WOLF


SON SON II



SUPER SHINOBI



LEGENDARY AXE

Sport:

Les amateurs de Formule 1 vont s'éclater avec **Triple Battle F1**. C'est une simulation très réaliste que l'on peut jouer à trois. Si vous préférez des courses plus orientées vers l'arcade, **Final Lap** est fait pour vous. Les courses sont très excitantes et il est possible de jouer à deux. Enfin, les amateurs de volleyball s'éclateront avec le magnifique **Super Volleyball**.

Plate-formes:

Les fans de ce type de jeu ont l'embarras du choix sur PC Engine. Le chef-d'œuvre du genre est sans doute **PC Kid**, un programme aussi original que passionnant. **Son Son II** est un très bon jeu de **Capcom**. **Legendary Axe** est un jeu très prenant, dans la lignée de **Rastan**. Quant à **Super Shinobi**, les fans du ninja seront ravis, même si tous les niveaux du jeu d'arcade ne sont pas au rendez-vous.

Divers:

Neutopia est un excellent jeu d'arcade/aventure, qui s'inspire très nettement de la **Légende de Zelda** sur Nintendo. **Bloody Wolf** offre une action frénétique dans la lignée de Commando. Enfin, **Vigilante** est une conversion irréprochable du jeu d'arcade d'Irem, même si on le termine trop rapidement.

nec cd-rom

Des jeux sur CD-Rom c'est sans doute l'avenir, mais en ce qui concerne la PC Engine c'est déjà le présent. En effet, NEC a été le premier à lancer un lecteur de CD-Rom ludique sur le marché.





Pour ceux qui l'ignorent, précisons que les CD sont des disques compacts, comme ceux qui sont employés en musique. Du reste, il est possible d'écouter des CD musicaux en connectant ce lecteur avec une chaîne Hi-Fi. Ce lecteur de CD-Rom ne fonctionne pas tout seul, il doit être piloté soit par la PC Engine, soit par la Supergrafx. Il est fourni avec une valise de rangement fort bien conçue, dans laquelle la PC Engine vient s'insérer. Ce type d'appareil permet un stockage d'informations nettement plus important que les cartes ou les cartouches disponibles sur le marché, mais hélas cela s'accompagne de temps de chargement assez longs. D'autre part, ses capacités ne sont guère employées jusqu'ici au niveau de la réalisation des jeux et nous n'avons encore vu sur ce support aucun programme qui n'aurait pu être réalisé sur la PC Engine. Pour l'instant, ses formidables capacités ne sont vraiment exploitées qu'au niveau des musiques et des effets sonores, mais le résultat est impressionnant à cet égard. Le second avantage du CD-Rom est de permettre des sauvegardes de scores ou de positions grâce à une E-Eprom de 2 Ko. Il est à noter qu'il est même possible de sauvegarder sa position sur des jeux tournant sur la PC Engine normale, comme Neutopia par exemple. Le CD-Rom est incontestablement un appareil séduisant, mais son prix assez élevé ne le met pas à la portée de toutes les bourses.

La ludothèque du CD-Rom se monte à plus d'une vingtaine de titres et le rythme des sorties semble s'accélérer ces temps-ci. Cette ludothèque fait la part belle aux Shoot'em Up et aux jeux d'aventure, mais hélas la plupart de ces derniers sont en Japonais.

PUISSANCE DE STOCKAGE :	**540 MÉGA-OCTETS**
PRIX :	**2790 F**
PRIX MOYEN DES CD :	**400 F**

VALIS III





Troisième volet d'un triptyque dont on ne connaît pas encore la première partie (bien que celle-ci soit en cours de développement sur Megadrive), Valis III est un jeu de plate-formes qui fait honneur au support sur lequel il est inscrit. Mais diantre, qu'ouïs-je, déjà les grandes révélations dès le début? Tss, non, vous avez raison, on reprend tout depuis le départ et on remet les pendules à zéro. Voilà, elles sont remises? Parfait, alors on reprend.

Valis III est un jeu d'arcade dans lequel vous déplacez la belle Yoko, guerrière de son état, et à qui une terrible mésaventure arriva. Alors qu'elle vivait heureuse avec ces deux sœurs dont les noms m'ont échappé au passage, une terrible catastrophe arriva. Du jour au lendemain, pouf, plus de sœurs... La situation est critique et vous sentez monter en vous une terrible envie de vengeance envers le crapaud qui a kidnappé ces gentes dames. C'est dans cette ambiance plutôt torride, genre finale de coupe d'Europe des Clubs Champions, que le jeu commence. Après les traditionnels dessins animés, présents également à la fin de chaque nouvelle scène, qui sont ici particulièrement incisifs, Yoko est à l'écran courant après son épée magique disparue au fin fond d'un précipice. Une fois en votre possession, cette épée est la source de tout votre fluide, et de belle demoiselle que vous étiez, vous vous transformez en combattante.

Comme on ne change pas une recette qui marche, Valis III suit pas à pas la trace de son prédécesseur. En fait, ce jeu d'arcade/aventure à scrolling multi-directionnel met plus en avant le coté technique des manipulations que la vitesse d'exécution des divers mouvements à effectuer. Ce qui implique de votre part une parfaite maîtrise de vos faits et gestes. Ainsi, pour vous sortir des situations périlleuses dans lesquelles vous serez à même de vivre, vous pourrez soit sauter, soit faire une espèce de gallipette en vous allongeant sur le sol.

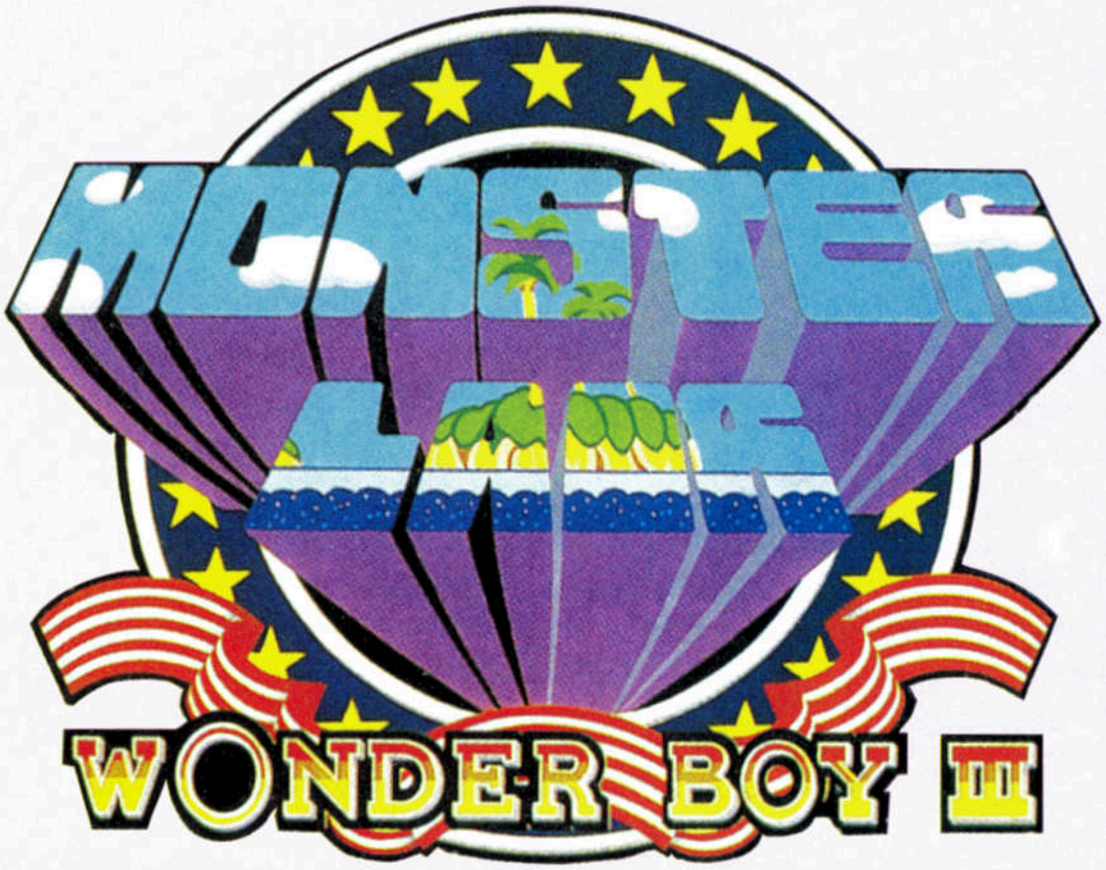
A la fin de chacun des dix niveaux présents ici, il faudra lutter contre un terrible ennemi. Heureusement, au gré du parcours et des ennemis tués vous aurez eu tout le loisir de récupérer de nombreuses options augmentant la puissance de votre épée magique. Ou même mieux, après les premières étapes et après avoir délivré vos frangines, vous pourrez les utiliser car elles aussi sont de brillantes combattantes et qui de surcroît sont passées reines dans le maniement du yoyo éliminant tout sur son passage et des boules de feu rétro-actives. Cette possibilité de changer de personnage en cours de jeu est assez intéressante car elle vous permet de tester de nouvelles armes, et ainsi de savoir lesquelles sont les plus efficaces et sur quel type de monstres.

Mis à part le fait que vous puissiez changer de personnage à volonté, vous pouvez également récupérer des options magiques, qui une fois utilisées annihileront toute animosité de la part des bougres qui vous pourchassent.

Si le scrolling de Valis III est meilleur que celui de Valis II, il en va de même pour l'animation de Yoko ainsi que celle des différents monstres qui se placeront sur sa route. Bien que le graphisme soit d'une qualité assez irrégulière en fonction des niveaux (il y en a dix) dans lesquels on se trouve, cette production nous fera allégrement passer du haut des gratte-ciel d'une ville futuriste aux chutes d'eau des montagnes avec de magnifiques dégradés de bleus dignes des plus beaux jeux de bornes d'arcade. Alors, oui, si vous avez un CD Rom ne tergiversez pas autant, courez chez votre revendeur et demandez-lui: "un Valis III, s'vous plaît", vous ne serez pas déçu.



EDITEUR : LASERSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°11

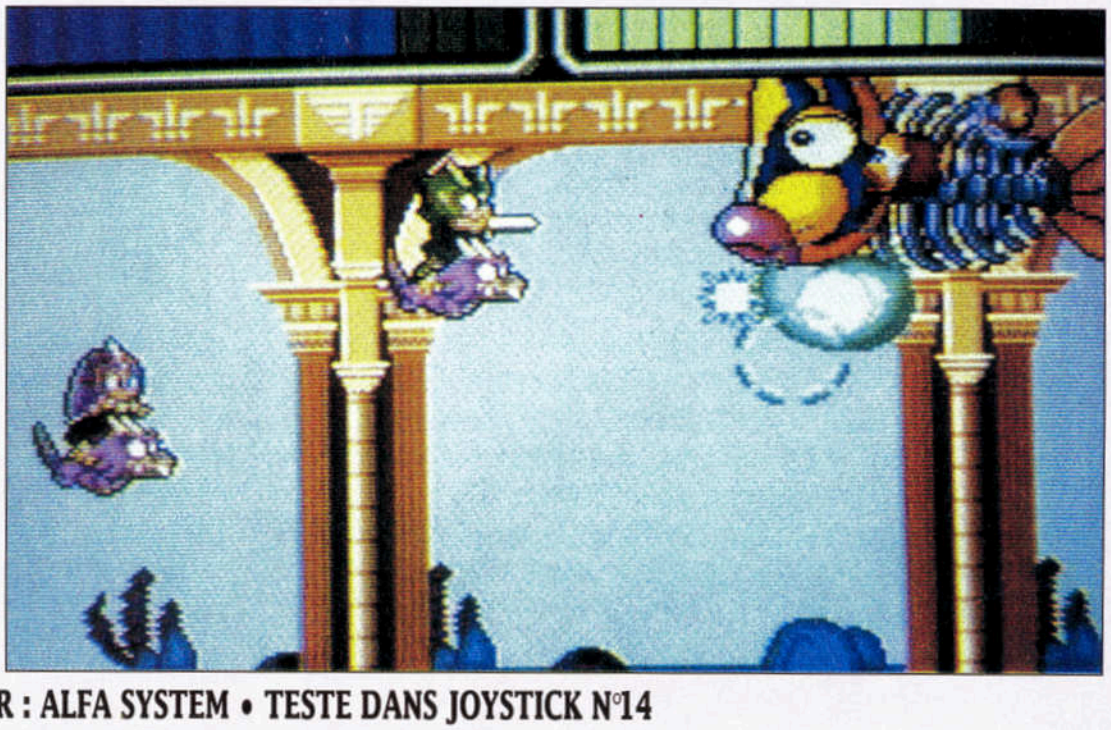




Ce programme, qui est connu également sous le nom de Wonderboy III, est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega. Si Wonderboy est l'un des héros fétiches de la Master System, c'est la première fois qu'il fait son apparition sur la PC Engine, et par la grande porte s'il vous plaît, puisque c'est sur le CD rom. Tout le monde connaît ce petit blondinet au visage enfantin, mais ne vous fiez pas aux apparences car c'est un teigneux. Sous son air innocent se cache un redoutable tueur de monstres et c'est à un massacre non-stop que ce programme vous convie. Le premier épisode de la série est un jeu de plate-formes et le second un jeu d'arcade/aventure, mais Wonderboy III est avant tout un shoot'em up. Chaque niveau se compose de deux parties bien distinctes. Dans la première, vous sautez d'une plate-forme à l'autre tout en affrontant de nombreuses créatures, toutes plus agressives les unes que les autres. Il n'y a aucun temps mort dans l'action et vous devez sans cesse aller de l'avant car le décor scrolle en continu sans vous laisser la possibilité de vous arrêter plus d'une seconde. Heureusement, vous récupérez sans cesse de nouvelles armes tout au long de votre progression. Ces armes sont très différentes et il est très amusant d'en changer à chaque instant. Une fois que vous avez terminé cette séquence, vous vous retrouvez en train de chevaucher un petit dragon en tirant sur de nouvelles créatures qui volent en escadrille. Cette scène est un shoot'em up à scrolling horizontal assez classique, bien que les personnages sortent vraiment de l'ordinaire. A la fin de cette séquence vous affrontez un monstre de fin de niveau en combat singulier.

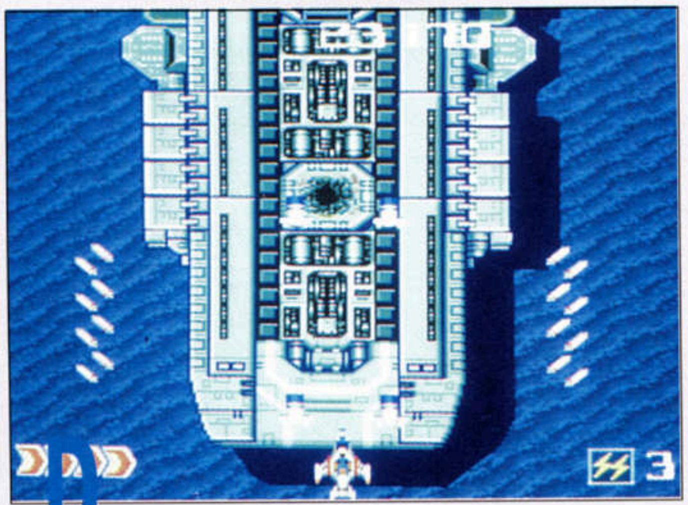
Cette version est vraiment magnifique, que ce soit au niveau du graphisme ou de l'animation, à tel point que la version Megadrive a l'air totalement nulle à côté. Mais le point fort de cette réalisation est la bande sonore. En effet, l'action est soutenue par des thèmes musicaux très entraînants, qui tirent le meilleur parti des capacités de ce support. De plus, vos meilleurs scores sont sauvegardés sur le CD rom, ce qui est particulièrement agréable pour ce type de jeu. On se prend vraiment au jeu, d'autant plus que l'alternance entre les deux types de scènes différentes est très stimulante. Il est impensable de posséder un CD Rom et de ne pas avoir ce jeu dans sa ludothèque.

MEGASTAR joystick



EDITEUR : ALFA SYSTEM • TESTE DANS JOYSTICK N°14

AVENGER



Dans Avenger, on retrouve tous les ingrédients ringards du Shoot'Em Up sans génie. Ainsi, le scrolling vertical qui l'anime est monotone et sans aucun changement de rythme, les graphismes ternes, glauques et sans saveur, les armes récupérables grâce à des options disséminées un peu partout tout à fait quelconques et sans envergure, seules la musique et les quelques scènes animées relèvent un petit peu la tête de cette production qui brille par son absence d'originalité. Et un soft à deux francs, un...

EDITEUR : LASER SOFT ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°13

52%

DOWN LOAD II



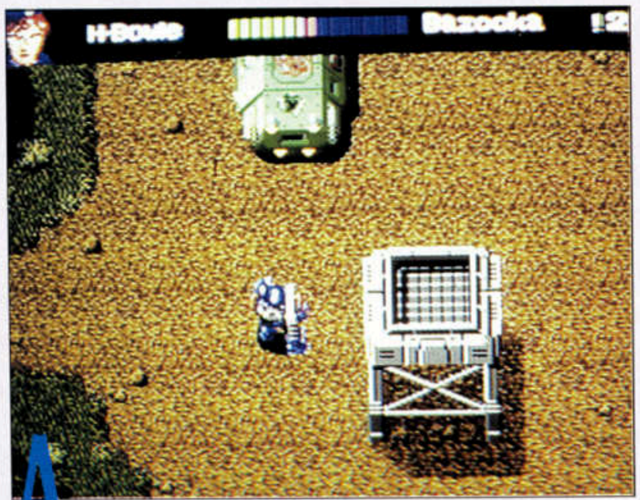
Même si le déroulement de Down Load II est tout à fait classique, on a enfin vraiment l'impression d'atteindre une autre dimension dans les jeux de tir à scrolling horizontal sur CD Rom. Outre les splendides dessins animés de début de scènes, le jeu proprement dit est d'une incroyable beauté. Les décors sont d'une richesse époustouflante, les armes sans cesse renouvelées dégomment les ennemis d'un trait net et sans bavure. En tout, neuf niveaux vous livreront toute l'efficacité de 540 mégas de mémoire.

EDITEUR : NEC AVENUE ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°16

92%



FINAL ZONE II



Après l'explosion de votre vaisseau spatial, vous et vos amis devez retrouver le chemin de votre base. Final Zone II se déroule de deux façons différentes. La première partie reprend tous les ingrédients du parfait Commando. Emmagasinez bombes et munitions et partez à l'assaut. Dans une seconde partie, vous devrez aux commandes d'un avion de chasse détruire toute la flotte ennemie. Assez riche dans ses graphismes, Final Zone II est un bon titre qui ne tire pas toujours parti des capacités de la bête. Mais bon...

EDITEUR : REMO ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°7

80%

GOLDEN AXE



A la vision de Golden Axe, un jeu de baston issu des bornes d'arcade, un mot me vient à l'esprit: honteux. Alors que sur Megadrive ce jeu est un véritable régal, sur CD-Rom, mis à part les dessins animés visibles entre chaque scène, les personnages sont tout petits et mal animés, les graphismes à en pouffer de rire et la maniabilité déplorable. Une véritable catastrophe, une calamité, une arnaque comme c'est pas permis, une daube sans nom, une plaie béante... Et encore les mots me manquent...

EDITEUR : RENOVATION GAMES ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°6

33%

JACK NICKLAUS WORLD TOUR GOLF

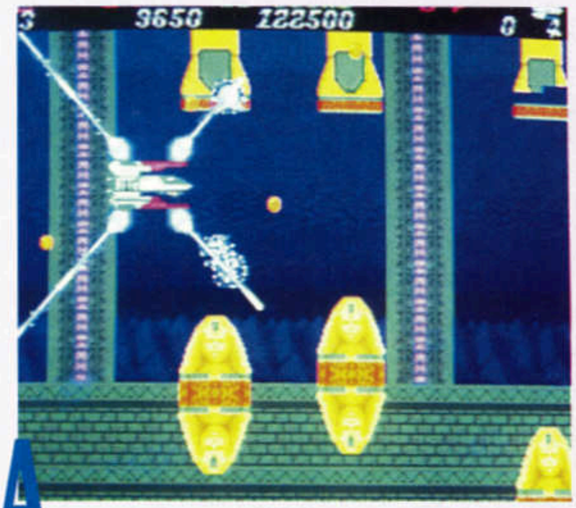


Seule simulation de Golf (avec Super Albatros) disponible actuellement sur CD Rom, Jack Nicklaus World Tour Golf ne vaut pourtant pas le détour. Si dans ce jeu on retrouve toutes les caractéristiques propres à une bonne simulation (choix des clubs, influences des pentes et du vent, force et effet dans la frappe de balle, etc..), la réalisation est tellement lamentable que l'on a du mal à s'imaginer le support sur lequel ce titre tourne. Un jeu grave, qui nous fait honte.

EDITEUR : VICTOR MUSICAL ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°11

41%

HELLFIRE



Attendu par beaucoup d'entre nous, à cause de sa remarquable adaptation sur Megadrive, Hellfire est sur CD Rom plutôt décevant. En effet, la grande force de ce jeu de tir qui se déroule sur six niveaux était sa maniabilité et sa jouabilité, mais malheureusement dans cette version rien de tout cela. L'animation est bâclée et les décors nettement moins performants que dans sa version 16 bits. Et le fait de pouvoir y jouer à deux simultanément n'y changera rien.

EDITEUR : NEC AVENUE ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°16

72%



L DIS

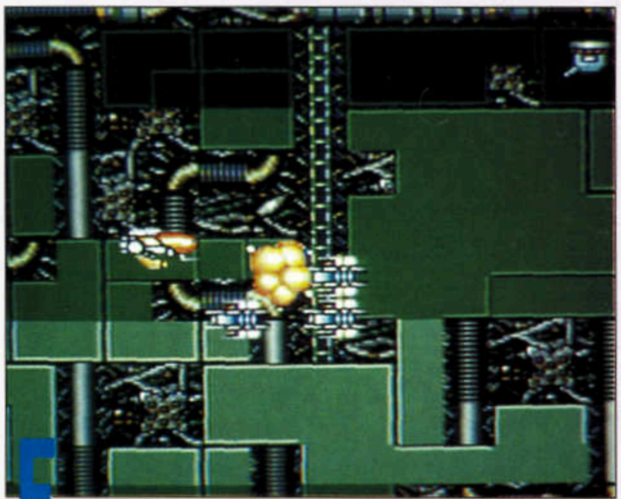


Complètement dingue, ce jeu de tir à scrolling horizontal est complètement fou. Imaginez que tout au long de la demi-douzaine de niveaux qu'il comporte, vous devrez affronter des œufs bouffeurs de vaisseaux, des légumes, des fruits, etc... Les ennemis dans ce Shoot'Em Up sont complètement débiles. Finalement, ça change un peu et ce n'est pas plus mal. D'autant plus que du coté réalisation, L-Dis s'en tire avec les honneurs de la guerre, les bruitages et les bandes sonores font certainement partie des meilleurs.

EDITEUR : NCS ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°16

80%

LEGION



En introduction, rien, pas le moindre petit dessin animé, seule une voix en anglais vous raconte l'histoire. Etrange et assez déplorable. Avenger est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal se déroulant sur une dizaine de niveaux. D'une réalisation à la hauteur d'un jeu moyen sur PC Engine, Legion a tout de même l'avantage de pouvoir se jouer à deux simultanément. Graphiquement médiocre, ce jeu de tir est certainement l'un des plus difficiles qu'il m'ait été permis de voir jusqu'ici. Bof...

EDITEUR : RENO ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°11

60%

MURDER CLUB

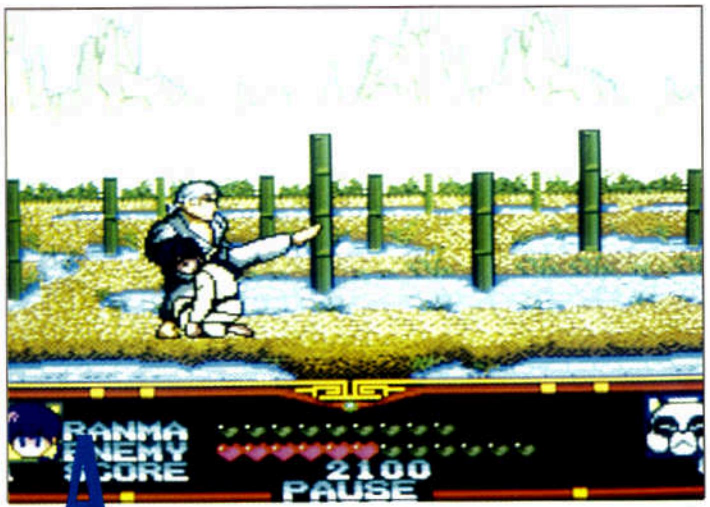


Dans la peau d'un détective de choc, Mike Hammer à côté c'est de la gerbure de crapaud, vous vous lancez dans une poursuite cérébrale sur les traces de l'ennemi public numéro un. Entièrement graphique, ce jeu d'un type nouveau est également passionnant, une fois que l'on a compris tous les rouages. Comportant une bonne centaine d'images digitalisées, cette enquête policière vous fera passer, à coup sûr, de longues heures devant votre moniteur, d'autant plus que tout le jeu est en anglais. Une première.

EDITEUR : HUDSON SOFT ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°13

86%

RANMA



Après quelques scènes animées qui se renouvellent après chaque niveau, vous vous retrouvez dans la peau d'une jeune fille, championne en arts martiaux. Au cours de plus de dix niveaux qui scrollent horizontalement, vous devrez vous débarrasser de tous vos agresseurs. En récupérant des bonus, vous augmentez votre potentiel d'attaque, utile pour éliminer tigres, ruches d'abeilles, samouraïs hostiles. D'une réalisation en demi-teinte, Ranma vous réservera quelques surprises inhabituelles. Simple mais efficace.

EDITEUR : NCS ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°13

75%



ROAD SPIRITS



Si à la lecture du titre, vous avez misé sur une course de voitures se déroulant sur un total de dix-sept circuits où le seul et unique but est d'aller le plus vite possible tout en évitant les véhicules que vous dépassez en faisant gaffe de ne pas vous vautrer lamentablement la gueule dans les virages (ouf), et si en plus vous avez parié sur le fait que: la réalisation n'a d'égal e que la nullité de l'intérêt de cette course, alors bravo, vous avez gagné le droit de revenir en deuxième semaine. Cool, non?

EDITEUR : PACK IN VIDEO ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°16

44%

SUPER DARIUS



Super Darius a été en son temps le tout premier jeu de tir disponible sur CD Rom. Ce Shoot'Em Up vous entraînant dans des complexes spatiaux, dans des sous-terrains malodorants ou dans des cavernes ténébreuses est un modèle du genre. Au cours de 26 niveaux non linéaires, c'est-à-dire que vous pouvez choisir votre parcours pour arriver à la fin, il faudra décalquer tout ce qui bouge. Des options augmentant la puissance de vos armes, ainsi que votre champ protecteur assureront votre déploiement.

EDITEUR : NEC AVENUE ▪ TESTE DANS JOYSTICK N°6

90%

SUPER SPHINX

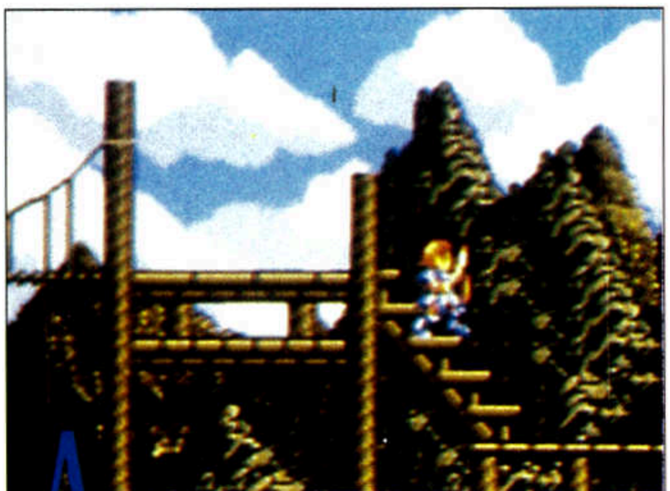


Bien que le titre fasse plutôt penser à une simulation de pharaon, Super Sphinx est un Wargame. Malheureusement, ce jeu édité par System Soft est entièrement en Japonais. Ici, vous aurez la possibilité de prendre en main les affaires du pacte de Varsovie ou de L'OTAN afin de conquérir le territoire adverse. Pour lutter vous commandez une gigantesque armée composée de chars, d'avions, d'éclaireurs, d'hélicoptères, etc... D'une compréhension plus que douteuse, Super Sphinx est tout bonnement injouable.

EDITEUR : SYSTEM • TESTE DANS JOYSTICK N°7

25%

Y'S III



Ahhh, voilà un soft entièrement en Japonais, mais qui fait quand même plaisir à voir. Bien plus "arcade" que les deux premiers chapitres, Y's III vous mènera dans une foule d'endroits. Tout en prenant soin d'emmagasiner le plus de points d'expérience possible, vous devrez combattre un maximum d'ennemis et trouver tous les passages secrets planqués ici. D'une réalisation en dent de scie, Y's III a le mérite d'allier à la perfection jeu de recherche et de combat. Un bien bon soft, même s'il est en Japonais.

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°16

90%

super grafx

La petite dernière de chez NEC figure parmi les consoles les plus performantes du moment. Elle pourrait faire un malheur... si sa ludothèque comportait plus de quatre jeux !





La Super Grafx est une console très performante, car elle bénéficie d'une supériorité indiscutable sur la PC Engine. En ce qui concerne sa ludothèque, cette console présente à la fois un énorme avantage et un handicap non moins important. L'avantage, c'est qu'elle est à 100% compatible avec la PC Engine, ce qui lui apporte plus de 200 titres de qualité. Son handicap indiscutable est que plus d'un an après sa sortie, elle ne dispose que de quatre jeux spécifiques. Cela n'est vraiment pas beaucoup et il ne semble pas que cette situation change rapidement car très peu de titres nouveaux sont annoncés. Il est vraiment très curieux que NEC fasse aussi peu d'efforts pour imposer une console d'une telle qualité, mais peut-être demain...
La Supergrafx dispose exactement des mêmes accessoires que la PC Engine (tripleur, quintupleur et manettes). Quant au CD-Rom, il est possible de le connecter à la Super Grafx, moyennant une interface (Rau 30) disponible en France.

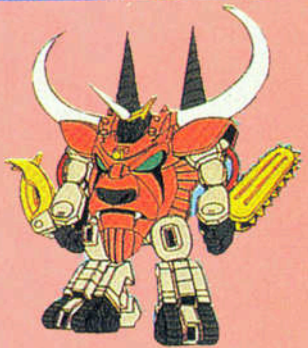
DIMENSIONS :	302 X 205 X 70
PRIX :	1990 F
MICROPROCESSEUR :	65C02 (7,2 MHZ)
RESOLUTION :	320 X 224
MEMOIRE VIVE :	32 KO
MEMOIRE ECRAN :	128 KO
NOMBRE DE SPRITES :	128
PALETTE :	4096
SON :	6 VOIES, 8 OCTAVES STEREO
PRIX MOYEN DES CARTES :	450 F

GRANZÖRT

Dure réalité que celle de la vie. Alors que Granzort est disponible sur Super Grafx depuis maintenant un an, il reste et demeure le meilleur titre de cette machine. En fait le choix, bien qu'il n'y ait que quatre jeux sur cette machine (en attendant 1941, qui devrait voir le jour dans le courant du mois d'août) était difficile, et longtemps l'hésitation fut grande entre Granzort et Ghouls 'n' Ghosts qui nous avait également séduit pour ses qualités techniques. Finalement et par une assez large majorité, c'est le premier qui l'emporta. Et le voici donc à l'affiche dans nos colonnes.

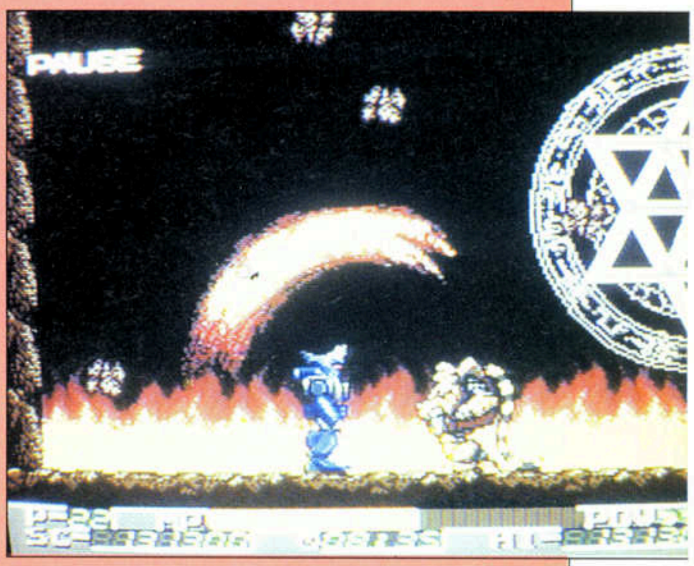






Comme on en a maintenant l'habitude, Granzort est un Beat'Em Up qui se déroule suivant un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans. Votre but ultime est d'éliminer de la planète toutes les mauvaises herbes qui poussent et notamment de réduire en cendres les gros salopards qui obstruent la sortie et vous empêchent de progresser. Ahhh oui, ça, des salopards, vous allez en rencontrer à tous les coins de rue. Pour assainir quelque peu les lieux, plusieurs possibilités vous sont offertes. Tout d'abord, pour augmenter l'énergie et la force de votre robot, celui-là même que vous dirigez, il faudra récupérer des options dissimulées aux quatre coins des six niveaux à conquérir. Ensuite, mais cela un peu plus loin dans le jeu, vous pourrez en pressant sur la touche Select changer de gladiateur et ainsi modifier l'arme que vous détenez. En tout trois robots pourront être mis sur la sellette. Le premier est un véritable champion dans le maniement de l'épée, le second s'accommodera d'un arc et de flèches explosives qu'il pourra tirer dans toutes les directions, le troisième lui n'aura en guise de défense qu'un modeste champ protecteur le rendant invincible durant quelques instants. Cette variété dans le choix des armes et dans celui des robots offre au jeu une grande diversité et souvent on se prend la tête à détruire un ennemi alors qu'en changeant d'ustensile tout se simplifie. Loin d'être facile, Granzort est également un jeu qui pète le feu. Pour en être convaincu, il suffit d'admirer la diversité et la beauté des graphismes. Dignes des plus beaux jeux de salles d'arcade, les divers dessins de Granzort sont réellement superbes. Pour ne rien gâcher à ce tableau idyllique, ajoutons également que l'animation et la maniabilité sont elles aussi tout bonnement remarquables. Le seul petit reproche que l'on puisse faire à ce Shoot'Em Up concerne les bruitages et les bandes sonores qui elles ne sont pas toujours à la hauteur de ce que l'on aurait pu espérer. Mais pas de panique, comme disait le Commandant du Titanic, Granzort est excellent et comme il n'y a pas que moi qui vous le dit, vous pouvez dormir sur vos deux oreilles.

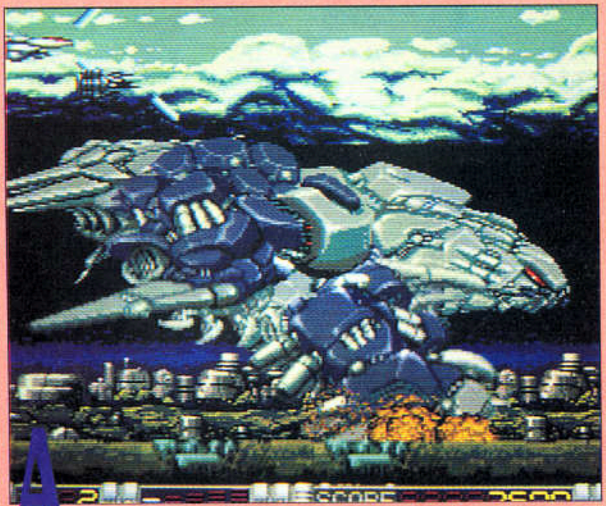




MEGASTAR Joystick

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°6

ALDYNES

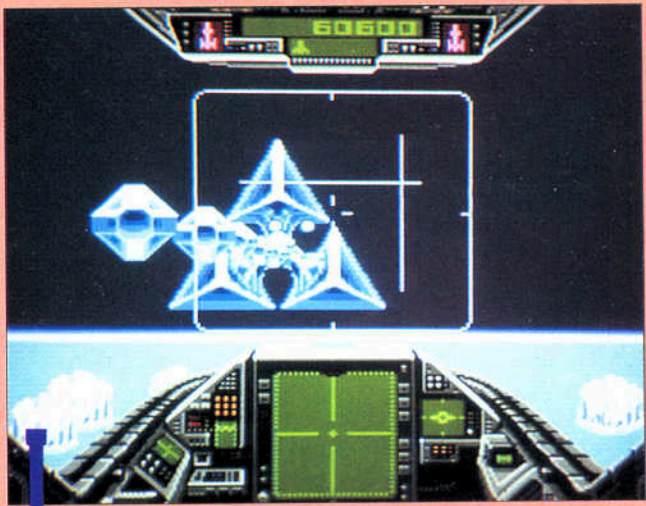


Après une belle page animée de présentation, introduisant plus ou moins le scénario d'Aldynes, les débats commencent. De suite, on est placé dans l'ambiance. Ce shoot'Em Up à scrolling horizontal est une petite merveille. Assez technique dans son maniement, puisqu'il ne suffit pas de tirer bêtement, il faut également essayer de se faufiler entre les lasers adverses, Aldynes a le privilège de montrer à l'écran tout au long de sa demi-douzaine de niveaux des monstres impressionnants.

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°15

90%

BATTLE ACE



Livré à l'époque en même temps que la Super Grafx, Battle Ace est une guerre galactique dans laquelle vous êtes aux commandes du dernier né des croiseurs d'interception. Se déroulant entièrement en trois dimensions, un peu à la façon d'After Burner bien que vous soyez à l'intérieur du cock-pit, Battle Ace est le précurseur des jeux sur cette console. Assez rapide, Battle Ace est également un jeu assez difficile. Bien qu'inférieur aux autres titres sur cette machine, ce titre est tout à fait honorable.

EDITEUR : HUDSON SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°3



75%

GHOULS'N'GHOSTS



Lorsqu'on parle de Ghouls 'n' Ghosts sur Supergrafx, on ne peut s'empêcher de le comparer à la version Megadrive. C'est vrai qu'elles sont techniquement proches. Même nombre de niveaux, même animation, toutefois, si la Megadrive a un rendu sonore plus performant que la Supergrafx, Ghouls 'n' Ghosts est nettement plus recherché au niveau des graphismes et des décors. A l'œil nu peut-être insignifiants, c'est en s'approchant un peu plus qu'on les aperçoit. Amateurs de jeux d'arcade, allez-y sans crainte.

EDITEUR : NEC AVENUE • TESTE DANS JOYSTICK N°8

94%

ALAIN HUYGUES-LACOUR



Déjà sorti il y a quelques années dans une autre présentation beaucoup moins moderne et amusante, Alain Huyghues-Lacour est de retour en version relookée. Cette fois, notre héros devra frapper sur des Macintosh, avec tous ses doigts, et relire les textes de son ennemi juré: le Master Elbaz Ninja. Ce simulateur de frappe dispose de musiques de Mireille Mathieu et de Demis Roussos, ainsi que de bruitages couinants. Bonne réalisation, tout de même, où le joueur verra ses efforts récompensé par de superbes pin's.

EDITEUR : TAPDINDOI • TESTE DANS RAPIDE BOLIDE N°7

2 CPS

DIGITAL ACCESS®

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ✆ 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08

NEC PC ENGINE

Coregrafx+jeu	990 Frs
Coregrafx+jeu+manettes+quintupleur	1290 Frs
Coregrafx+CD Rom+jeu	3990 Frs
CD Rom+unit	2990 Frs
Supergrafx+jeu	1990 Frs
Turbo Express GT+jeu	2490 Frs
Adaptateur 2 joueurs	199 Frs
Adaptateur 5 joueurs	299 Frs
Adaptateur SGX/CD	399 Frs
Joypad HORI	199 Frs
Joypad NEC	299 Frs
Joystick XE1-PRO	890 Frs
Box Nec (15 jeux)	120 Frs
Sacoche de Transport (12 jeux)	119 Frs

LES NOUVEAUTES

Alice In Wonderland	349 Frs
Burning Angels	349 Frs
Cadash	389 Frs
Champion Wrestler	349 Frs
Chase HQ 2 (SCI)	389 Frs
Columns	349 Frs
Dead Moon	389 Frs
Final Match Tennis	389 Frs
Jackie Chan	349 Frs
Legend Of Hero	389 Frs
Man Hall	349 Frs
Marchen Maze (AliceII)	349 Frs
Over Ride	389 Frs
Powerful Delivery Boy	349 Frs
Puzzle Boy	349 Frs
Silent Debuggers	349 Frs
Tricky	389 Frs
TV Sport Football	389 Frs

LES HITS

Aero Blasters	389 Frs
Afterburner II	349 Frs
Batman	349 Frs
Bloody Wolf	389 Frs
Bomber Man	349 Frs
Chase HQ	389 Frs
Cyber Combat Police	389 Frs
Dark Legend	389 Frs
Devil Crush	349 Frs
Die Hard	349 Frs
Download	389 Frs
F1 Circus	349 Frs
Formation Soccer	389 Frs
Heavy Unit	389 Frs
Hurricane	349 Frs
Mister Heli	389 Frs
Momo Show	389 Frs
Ninja Warrior	389 Frs
Ninjat Spirit	389 Frs
Operation Wolf	349 Frs
Ordyne	389 Frs
Out Run	389 Frs
P-47	389 Frs
PC kid	389 Frs
Power League Baseball III	389 Frs
Rabio Lepus Special	349 Frs
Saint-Dragon	389 Frs
Shinobi	389 Frs
Son Son 2	389 Frs
Spin Pair	349 Frs
Super Star Soldier	389 Frs
Super Volley Ball	389 Frs
Thunder Blade	349 Frs
Toy Shop Boys	349 Frs
Vigilante	389 Frs
Violent Soldier (Sinistron)	349 Frs
World Court Tennis	389 Frs
Zipang	349 Frs

JEUX CD ROM

CD Avenger	449 Frs
CD Crazy Car Racing	349 Frs
CD Final Zone II	449 Frs
CD Golden Axe	449 Frs
CD JB Murder Club	449 Frs
CD Legion	449 Frs
CD Red Alert	499 Frs
CD Side Arms	449 Frs
CD Super Darius	449 Frs
CD Valis III	449 Frs

JEUX SUPER GRAFX

SG Aldynes	449 Frs
SG Battle Ace	399 Frs
SG Darius Plus	449 Frs
SG Galaxy Force II	499 Frs
SG Ghouls 'n' Gosts	499 Frs
SG Grand Zork	449 Frs
SG Strider	499 Frs

MEGADRIVE

Megadrive Fr.+Altered Beast	1790 Frs
Megadrive Int.+jeu au choix	1490 Frs
Arcade Power Stick	399 Frs
Control Pad "Competion Pro"	250 Frs
Joypad PRO 2	199 Frs
Joypad SEGA Megadrive	169 Frs
QuickJoy SG Fighter	200 Frs
Stereo Control Pad "STRIKER"	299 Frs
Game Adaptator (Pour jeux japonais)	150 Frs
Sacoche de transport (8 jeux)	119 Frs
Socle de Rangement (8 jeux)	89 Frs

LES NOUVEAUTES

Aero Blasters	449 Frs
Atomic Robot Kid	449 Frs
Crack Down	399 Frs
Dangerous Seed	449 Frs
Darius II	449 Frs
Dick Tracy	449 Frs
Elemental Master	449 Frs
Fantasy Star III (US)	489 Frs
Gaiares	520 Frs
Gain Ground	399 Frs
Gynoug	449 Frs
Hard Drivin	449 Frs
Heavy Unit	449 Frs
Joe Montana Football	449 Frs
Knock Out Boxing	449 Frs
Magical Boy	399 Frs
Midnight Resistance	449 Frs
Monster Lair	449 Frs
RingSide Angel	449 Frs
Spiderman	449 Frs
Stormlord	399 Frs
Super VolleyBall	449 Frs
Tiger Heli	449 Frs
Volvief	399 Frs
WresteBall	449 Frs

LES HITS

After Burner II	449 Frs
Alex Kidd	369 Frs
A.P. Tournament Golf	449 Frs
Batman	449 Frs
Battle Squadron	449 Frs
Budokan	449 Frs
Cyber Ball	369 Frs
D.J. Boy	369 Frs
Dynamite Duke	449 Frs
E-Swat	369 Frs
Fantasy Star II (US)	615 Frs
Ghostbusters	369 Frs
Ghouls 'n' Ghosts	449 Frs
Golden Axe	369 Frs
Hell Fire	449 Frs
Insector X	389 Frs
Ishido "The Way Of Stones"	389 Frs
JB Douglas Boxing	449 Frs
Last Battle	369 Frs
Mickey Mouse	449 Frs
MoonWalker	369 Frs
Mystic Defender	369 Frs
Populous	449 Frs
Rambo III	369 Frs
Shadow Blasters	449 Frs
Shadow Dancer	449 Frs
Strider	449 Frs
Super League BaseBall	369 Frs
Super Monaco GP	449 Frs
Super Real BasketBall	369 Frs
Super Shinobi	399 Frs
Sword Of Vermillion (US)	615 Frs
Techno Cop	449 Frs
Thunder Force III	449 Frs
Trampoline Terror	389 Frs
World Cup Italia 90	369 Frs
Zany Golf	449 Frs

SNK NEO-GEO

Neo-Geo	3190 Frs
Neo-Geo+Jeu	4490 Frs
Manette SNK	580 Frs

JEUX NEO-GEO

BaseBall Stars	1490 Frs
Bowling	1790 Frs
Cyber Lip	1790 Frs
Joy Joy Kid	1690 Frs
Magician Lord	1490 Frs
Nam 1975	1490 Frs
Ninja Combat	1790 Frs
Riding Hero	1690 Frs
Super Spy	1690 Frs
Top Player's Golf	1790 Frs

GAMEBOY

GameBoy Cleaning Kit	225 Frs
Sacoche Ceinture "HIP POUCH"	245 Frs
Malette de transport "CARRY CASE"	275 Frs
Sacoche pour jeux Gameboy	89 Frs
Game Light	185 Frs
Loupe GameBoy "VIEW BOY"	199 Frs

JEUX GAMEBOY

Amazing Spiderman	245 Frs
Batman	245 Frs
Boulder Dash	245 Frs
Bubble Ghost	245 Frs
Bugs Bunny	245 Frs
Castle Vania	245 Frs
Chase HQ	245 Frs
ChessMaster	245 Frs
Dead Heat Scramble	245 Frs
Dr Mario	245 Frs
Dragon's Lair	245 Frs
Duck Tales	245 Frs
Flappy Special	245 Frs
Gargoyle Quest	245 Frs
Godzilla	245 Frs
Gremlins 2	245 Frs
Hal Wrestling	245 Frs
Hyper Lode Runner	245 Frs
Malibu Beach-Volley	245 Frs
Mercenary Force	245 Frs
MotoCross Mania	245 Frs
Nemesis	245 Frs
Ninja Turtles	245 Frs
Paper Boy	245 Frs
Pipe Dream	245 Frs
Power Mission	245 Frs
Quarth	245 Frs
Radar Mission	245 Frs
Revenge of the Gator	245 Frs
Robocop	245 Frs
Side Pocket	245 Frs
Snoopy	245 Frs
Super Marioland	245 Frs

LA SUPER FAMICOM
Enfin Disponible a un Prix Exceptionnel !!!
2490 Frs

JEUX À 590 FRS

Bombuzal, Super Mario World, F-Zero, Actraiser, Pilot Wings, Populous, Gradius III, Final Fight, SD Great Battle, Hole in One, Big Run, Augusta, Darius Twin.

LES PORTABLES

LA GAMEGEAR

GameGear + Jeu	1 490 Frs

JEUX GAMEGEAR

Super MONACO G.P.	299 Frs
G Loc (After burner II)	299 Frs
Wonder Boy	299 Frs
Pacman	399 Frs
Junction	399 Frs
Columns	299 Frs

Lynx, Gamemate nous consulter.

ACCESSOIRES MICRO

Quick Gun Turbo III	139 Frs
Quick Gun Turbo VI	119 Frs
Quick Gun Turbo Pro	159 Frs
Quick Gun Turbo Profi	139 Frs
SpeedKing Konix (PC/Apple)	250 Frs
SpeedKing Konix	99 Frs
Wico Ergostick	220 Frs
Wicot The Boss	169 Frs
Tapis Souris MOUSE MAT	50 Frs
Boite de Rangement 3,5-40 dk	69 Frs
Boite de Rangement 3,5-80 dk	89 Frs
Boite de Rangement 5,4-50 dk	79 Frs
Disk 3"1/2 neutres (les 10)	45 Frs
Disk 3"1/2 Konica MF-2DD (les 10)	89 Frs

Arrivage Massif de NOUVEAUTES en IMPORT du Japon et des U.S.A., sur toutes Consoles, N'attendez plus ! Renseignez-vous au : 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08 REVENDEURS NOUS CONTACTER

Pour toute commande précisez le type de matériel



© National REPRO

Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

Titres	Votre Machine	Prix

Participation aux frais de port : (Etranger nous contacter)
- 30 Frs Accessoire, consommable, 100 Frs Matériels
- Ajoutez 35 Frs Frais contre remboursement
- Frais de port 20 Frs pour les logiciels
- Envoi par Chronopost nous consultez

Préciser : ☐ DISK ☐ CASSETTE **Total :**

Nom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : .... N° Tél. : ....

CB — Paiement par cartes bancaires

Date d'expiration : .... / .... Signature :

Réglement : ☐ chèque Bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

DIGITAL ACCESS c'est aussi l'accès Micro !

les HITS, les compils , les nouveautés Sur Amiga, ATARI, Amstrad CPC, IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...

Commandez-les au ✆ : 91.81.26.44

sega megadrive

Les fans d'arcade ne pouvaient qu'être séduits par la qualité des grands programmes de la Megadrive, ce qui explique que la console 16 bits de Sega démarre en force en Europe.

Sous un design agréable se trouve une console 16 bits très performante, particulièrement au niveau de l'animation et des capacités sonores. A l'instar de la PC Engine, la Megadrive n'est fournie qu'avec une seule manette, mais heureusement elle dispose de deux ports joystick. Il existe deux versions: le modèle japonais et le modèle européen (qui est le même que la Genesis américaine). Les cartouches japonaises ne sont pas compatibles avec la console française en raison de la forme différente de leur boîtier, mais en revanche les cartouches françaises fonctionnent parfaitement sur les consoles japonaises. Les manettes de la Megadrive sont pourvues de trois boutons, alors que la plupart de ses concurrentes ne disposent que de deux boutons. Cela offre un plus grand choix d'actions différentes et un meilleur mode de contrôle, ce qui est particulièrement appréciable en ce qui concerne les conversions de jeux d'arcade.

La ludothèque de la Megadrive est déjà riche d'une centaine de jeux et les nouveautés arrivent à un rythme soutenu. Aux côtés des superbes conversions d'arcade qui font le succès de cette console, on trouve également des jeux de réflexion et quelques jeux de rôle. De plus, de nombreux éditeurs anglais et américains (comme Electronic Arts ou Domark) réalisent des conversions des grands succès micro. Cela a pour effet de diversifier la ludothèque de cette console, qui dispose désormais de simulations et de jeux de stratégie comme Populous.



La Megadrive n'est pas encore très riche au niveau des accessoires, sauf en ce qui concerne les manettes. En effet, de nombreuses manettes compatibles avec la Megadrive sont disponibles, qu'il s'agisse de manettes Sega (comme l'excellente Power Stick Arcade) ou venant d'autres fabricants (comme la XE-1 SG). Ceux qui ont délaissé la Master System pour la Megadrive peuvent se procurer l'adaptateur permettant de faire fonctionner leurs anciennes cartouches sur la Megadrive. A l'instar de la PC Engine, la Megadrive devrait disposer d'un lecteur de CD-Rom, mais on ignore encore le prix de cet appareil et la date de sa commercialisation.

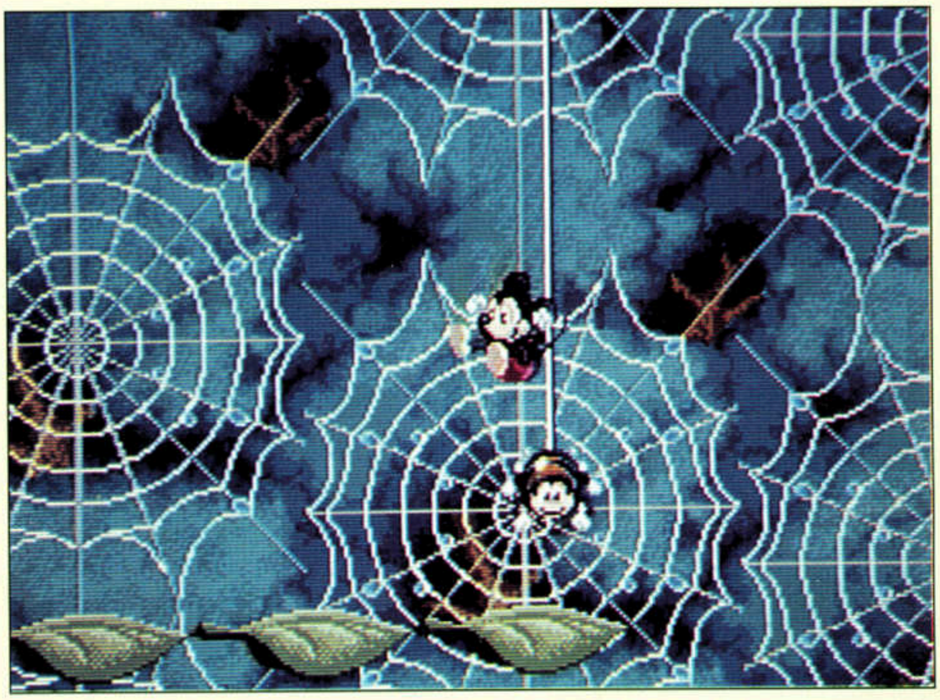
Au niveau de l'environnement, la Megadrive bénéficie des structures implantées par Virgin pour la Master System. Le serveur Sega dispose d'une rubrique Megadrive et les membres du club Sega peuvent appeler maître Sega pour obtenir toutes sortes de renseignements sur les jeux de la Megadrive (uniquement en ce qui concerne les programmes distribués officiellement par Virgin).



DIMENSIONS (MM) :	**280 X 210 X 70**
PRIX :	**1449 F**
MICROPROCESSEUR :	**6800 (7,6 MHZ), Z80 (3,5 MHZ)**
RESOLUTION :	**320 X 244**
MEMOIRE VIVE :	**74 KO**
MEMOIRE ECRAN :	**64 KO**
PALETTE :	**512**
COULEURS AFFICHABLES :	**32**
SON :	**10 VOIES, 8 OCTAVES STEREO**
PRIX MOYEN DES CARTOUCHES :	**350 F**



CASTLE OF ILLUSION



Mickey et Minnie se promenaient tranquillement dans les bois, sifflant, chantant et dansant. Tout était merveilleux, du sourire des deux souris, en passant par le bleu du ciel. Mais, évidemment, le bonheur n'intéressant personne dans les jeux vidéo, vient alors la sorcière Mizrabel qui enlève Minnie. Une fois de plus, Mickey devra la sauver, et faire face à une armada d'ennemis colossale.

Minnie est enfermée dans le Château des Illusions. Il y a 5 mondes imaginaires à parcourir pour affronter la sorcière elle-même, et sauver la belle souris. Dans chaque monde vous affronterez de nouveaux ennemis, dans de nouveaux décors, et avec des pièges de plus en plus vicieux. Cela va du monde de la forêt, au monde des jouets, des souterrains, des grottes, puis le château. Le tout étant sectionné en plusieurs niveaux, 15 en tout, plus les boss de fin de niveau.

Les graphismes de Mickey sont magnifiques, parmi les plus réussis de la Megadrive, et les animations sont très réussies. Côté son et bruitage, c'est parfait aussi, les musiques d'ambiance retransmettant parfaitement le style dessin animé Walt Disney.

Mickey répond parfaitement aux injonctions du joueur, et il est possible de sauter, de ramasser des objets (projectiles, clés, énergie), de se baisser ou de se balancer d'une liane à l'autre. Pour éliminer ses adversaires, Mickey dispose de deux possibilités: leur sauter dessus, ou leur lancer des projectiles, qu'il ramasse au fur et à mesure de son aventure.



A chaque fin de tableau, Mickey récupèrera un diamant de l'arc-en-ciel, il y en a 7 en tout, et ce sont ces diamants qui lui permettront de passer du château à la tour où est enfermée Minnie.

Si vous manquez Castle of Illusion sur Megadrive, vous faites une erreur grave, ce jeu est tellement beau, maniable et mignon, que même quand on l'a terminé, on continue à y jouer pour le plaisir.

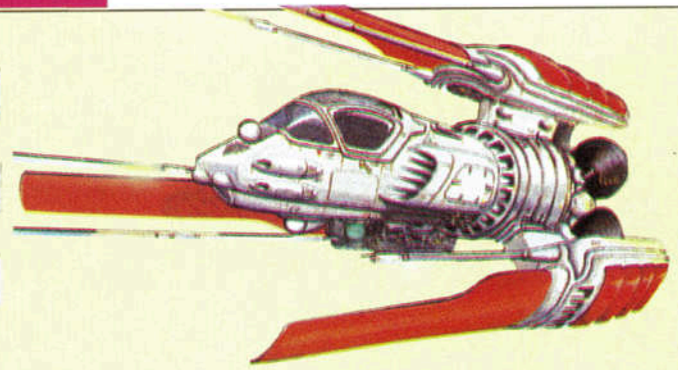




EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°12

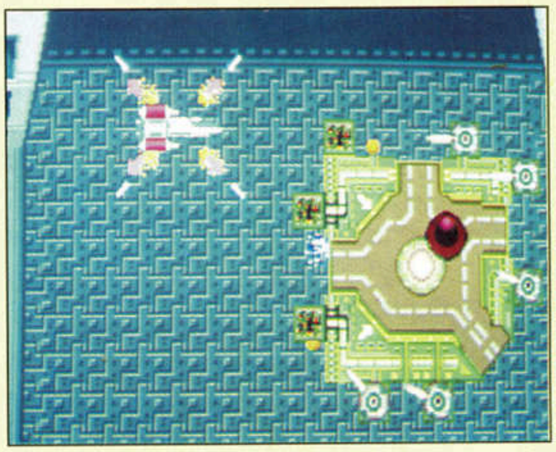
MEGASTAR joystick

HELLFIRE

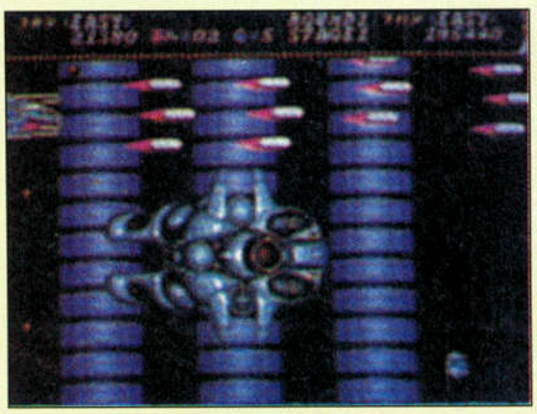


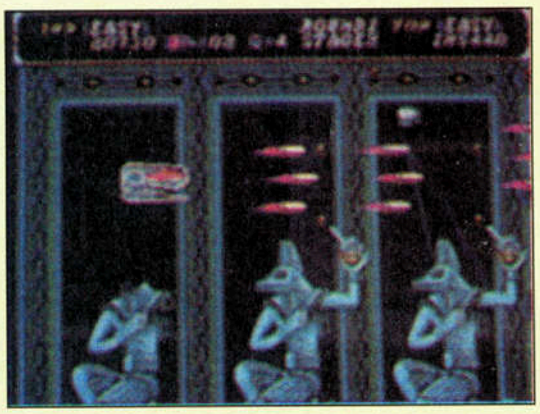
Si Thunderforce III est le shoot'em up le plus spectaculaire sur la Megadrive, c'est Hellfire qui est le plus prenant. En effet, ce n'est pas pour rien que Hellfire a remporté un important succès dans les salles d'arcade, alors que les graphismes de ce jeu sont bien moins réussis que ceux de la plupart de ses concurrents. Pourtant, il est difficile de définir précisément ce qui fait le charme de ce programme. En revanche, il suffit de faire une ou deux parties pour se retrouver complètement accro. Il y a des jeux comme ça qui ont un petit truc en plus, c'est magique.

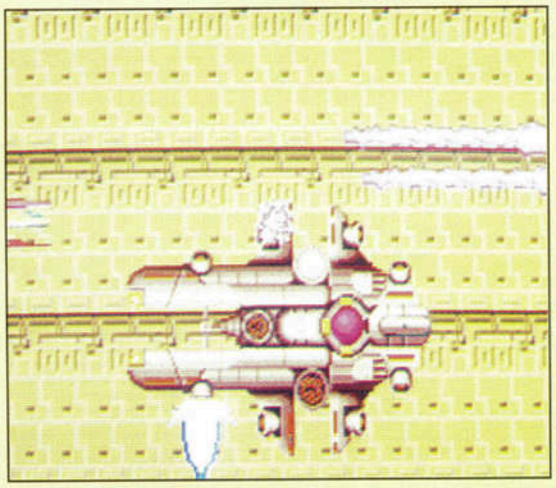
Mais ne nous emballons pas et revenons à notre feu de l'enfer. La particularité de Hellfire, c'est que votre vaisseau dispose en permanence de quatre armes différentes et vous passez de l'une à l'autre d'une simple pression sur l'un des boutons de la manette. En fait, ces différentes armes sont de puissance égale, mais c'est la direction du tir qui change: devant, derrière, en haut, en bas, ou encore en diagonale. Pour une efficacité maximum, il faut sans cesse changer d'arme en fonction des circonstances. Cela dépend de la direction dans laquelle surgissent certains types d'aliens et de plus, des tourelles de tir cachées dans le décor ne peuvent être détruites qu'en utilisant une arme précise. Les icônes que vous ramassez après avoir dégommé certains ennemis augmentent la puissance de votre tir, quelle que soit l'arme que vous utilisiez. Mais en plus de ces quatre armes, vous disposez également d'un mégablast particulièrement puissant. Cette arme ne peut être employée souvent, aussi il est préférable de la garder pour les redoutables monstres de fin de niveau.



Si les décors de Hellfire ne sont pas extraordinaires, les aliens sont très bien dessinés et l'animation est excellente. En revanche, la bande sonore est assez moyenne. Mais qu'importe la technique, pourvu que l'on ait l'ivresse... du jeu. En vérité, en vérité, je vous le répète au cas où il y aurait un débile au fond la salle qui n'aurait toujours rien compris, Hellfire c'est un jeu d'enfer. C'est le meilleur shoot'em up sur la Megadrive, même que notre Destroy national est d'accord, qu'est-ce que vous voulez de plus?

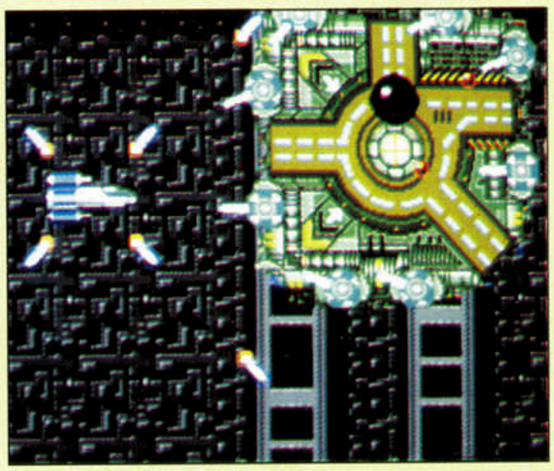












EDITEUR : TOAPLAN • TESTE DANS JOYSTICK N°10

Revenge of Shinobi

Le Ninja Master règne sur le crime mondial. Son organisation, Neo Zeed, dirige tout ce qui est, de près ou de loin, lié à la violence, la drogue ou l'argent mal acquis. Rien que ça, c'est largement suffisant pour qu'un héros comme vous, Musashi, maître ninja, partiez le sabre à la main combattre toutes ces ordures. Mais, en plus, le Ninja Master a enlevé la belle Naoko, qu'il retient prisonnière sur son île.

Pour atteindre le repère du chef des Neo Zeed, vous devrez traverser 8 régions du globe, divisées en 3 sections chacune. Sachant que la dernière partie est toujours constituée d'un grand méchant, un boss de fin de niveau, à éliminer.

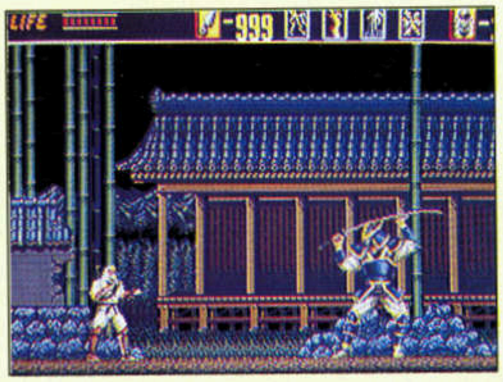
Les ennemis sont nombreux et variés: simples ninjas, chiens de combats, spécialistes du kung-fu, samouraïs, ninjas volants, etc... Pour combattre, vous pouvez envoyer des shurikens, que vous ramassez dans des caisses, où que vous découvrez dans des endroits cachés, vous pouvez frapper de près, à coup de couteau ou de sabre. Vous disposez aussi de la magie ninja qui vous donne différents pouvoirs, à utiliser avec parcimonie et en ramassant des icônes Magie, qui permettent de tuer tout ce qu'il y a à l'écran, de sauter plus loin ou d'obtenir une protection.

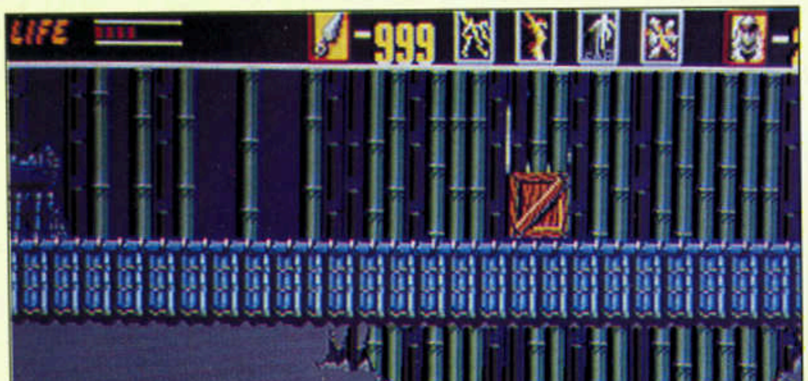
Les décors défilent en scrollings différentiels superbes, avec des sprites qui bougent vite et bien. Côté graphismes, pas de problème, Revenge of Shinobi est très réussi. Pour ce qui est de la maniabilité, pas de problème non plus, ça répond de façon impeccable, et le ninja est très facile à manier.

Un petit mot sur l'intérêt du jeu, qui est lui aussi important, les tableaux étant très nombreux, vastes et par moment bien difficiles, il faudra passer un temps non négligeable avant de détruire le Ninja Master.

Beaucoup d'action, des tonnes d'objets cachés qui redonnent toujours de l'intérêt à un jeu, font de Revenge of Shinobi une adaptation de l'arcade, libre, mais très réussie. C'est tout bon.





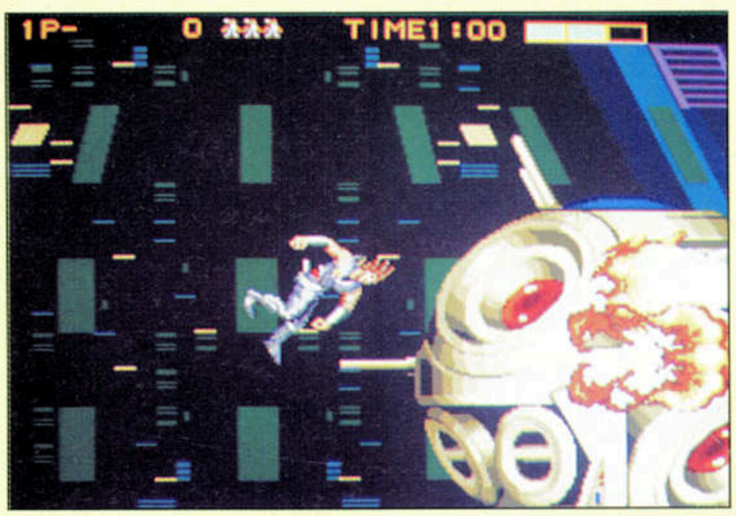




EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°6

STRIDER

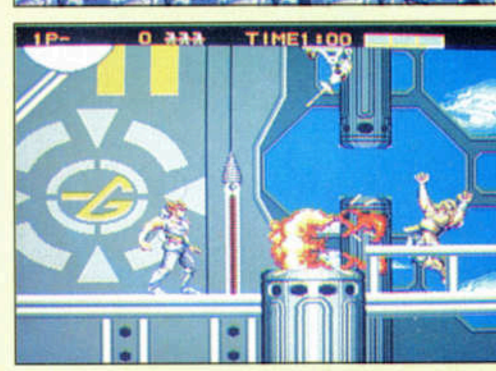
Tout commença quelques années après 1998, alors qu'un certain Karafu, un Rancher d'un petit pays de l'Europe de l'Est, remarqua trois points brillants dans le ciel. Trois jours plus tard, pourtant, des créatures que personne n'avait jamais vu firent leur apparition dans la capitale de cette petite contrée champêtre. En quelques jours, la ville était détruite, seuls quelques couinements provenant des ruines voisines indiquaient encore la présence de quelques êtres vivants. A l'origine de tout, un être sanguinaire : Meio. Son but ultime est de diriger le globe à partir d'une station spatiale située entre la Terre et la lune. Triste sort que celui des habitants, assassinés, brûlés vifs, cette situation est devenue intolérable. Les Striders sont le dernier recours de la terre et Hiryu, le personnage que vous dirigez, est le principal protagoniste de cette aventure. Pour empêcher le grand maître Meio d'arriver à ses fins, vous devrez guider Hiryu dans la ville de Kazafu à travers des régions inexplorées de Sibérie et de l'Amazone jusqu'à la station spatiale de la troisième lune où se déroulera la scène finale de ce superbe jeu.

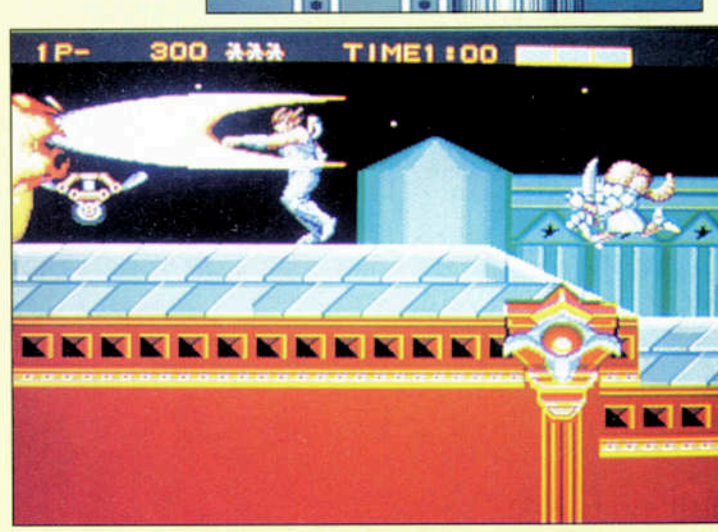


Comme dit le dicton: "on n'est jamais mieux servi que par soi-même", c'est Sega lui-même qui s'est chargé de la conversion du titre d'arcade programmé à l'origine par Capcom. Votre mission commence aux abords du Kremlin, sur les toits des maisons style néo-tsaristes ou sous la lumière des projecteurs de la DCA, évitez les robots chercheurs et autres ennemis robotisés qui ne cherchent qu'à vous prendre la tête. Evidemment, à la fin de chaque niveau vous devrez lutter contre une putain de vacherie qui freine votre progression en cassant votre rythme. Pour pourfendre vos ennemis, tel un mousquetaire de l'ancien temps, à votre disposition une espèce de gigantesque lame, style lame de rasoir si elle n'était pas trois fois plus grande que vous.

Lorsqu'on connaît la version d'arcade de Strider, on sait que cette conversion n'est pas aisée. Et pourtant, sur Megadrive le résultat est foudroyant. Le personnage bouge (heureusement !), bondit, glisse, saute, s'accroche aux parois des murs d'une manière magistrale. Le scrolling multi-directionnel sur deux plans est d'une parfaite fluidité. La diversité des lieux géographiques permet à Strider d'assurer une grande variété dans ses graphismes qui de surcroît sont splendides. Souffrant parfois d'un certain ralentissement lorsque trop de sprites sont présents à l'écran, Strider est un modèle du genre qui laisse bon nombre de jeux sur Megadrive loin derrière.







MEGASTAR joystick

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°10



Encore aujourd'hui, bien que ce titre dépasse le semestre de vie, Super Monaco GP est la seule course de voitures disponible sur Megadrive. Grâce aux programmeurs de Sega qui ont été chargé de convertir cette simulation de course automobile à partir de la borne d'arcade, c'est avec une certaine allégresse que l'on retrouve ce jeu sur cette bécane. Comment? Quoi? Une certaine allégresse, mais il est fou, complètement barge, t'es passé où? Sous une bétonneuse. Super Monaco est génialement démentiellement extraordinaire, du genre à s'arracher les boyaux du ventre avec une épingle à cheveux. Super Monaco GP, c'est, heu, comment, c'est la classe, le top des simulations, le must des musts, la crème des crèmes, bref, l'étalon sauvage du jeu sur console. Je vous vois, là, l'air apeuré par ces propos emportés, ne vous inquiétez pas, et écoutez donc ce qui va suivre.

Passionnés de Formule 1, accrochez-vous. Dans Super Monaco GP vous allez pouvoir participer à seize courses sur les seize circuits du championnat du monde (San Marin, Japon, France, Etats-Unis, Italie, Belgique...). Plus qu'un simple jeu d'arcade bête et méchant, SMGP est une véritable simulation de sport mécanique, qui vous place dans les véritables conditions de course.

Un menu de sélection présent dès le départ vous permet de choisir entre trois types de boîtes de vitesse, d'entendre les musiques du jeu, de sélectionner le parcours sur lequel vous voulez concourir pour vous entraîner avant de participer au championnat du monde proprement dit. Comme pour toutes les épreuves de cette compétition hautement convoitée, avant chaque course il faudra vous qualifier en réalisant le meilleur temps possible. Pourtant assez faciles, ces épreuves de qualification sont d'une importance capitale car elles induiront votre position sur la grille de départ.

D'autre part, un système de mot de passe vous permettra de reprendre une partie en cours, une fois votre console éteinte.

Outre les circuits mondiaux, vous avez également la possibilité de participer seulement à une course: le Grand Prix de Monaco. Cette course au tracé totalement différent du vrai circuit de Monaco permet une autre approche du jeu.

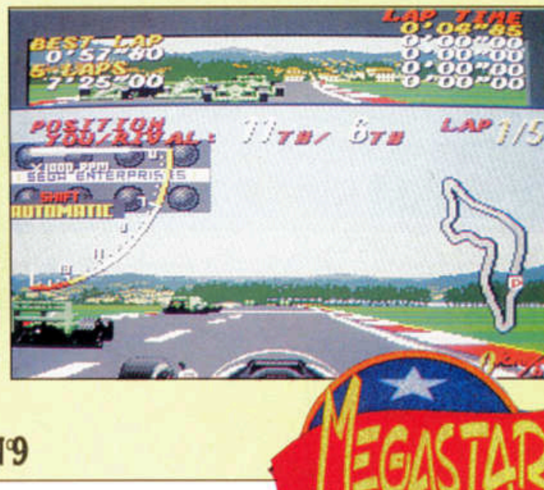
Au niveau de la réalisation, cette course de voiture est absolument superbe. A part le phénomène d'aspiration, tous les paramètres des véritables courses automobiles, usure des pneus, casse moteur, problème de direction sont présents ici. L'animation particulièrement brillante lors du départ reste parfaite pendant la course. Au dessus de l'écran principal, un rétroviseur vous permet de voir les concurrents prêts à vous dépasser. Si c'est le cas, zigzaguez et placez-vous devant les voitures qui veulent vous doubler, cela les découragera pendant quelques temps. Bien que les bas-côtés de la piste soient assez peu fournis, les quelques pancartes présentes défilent vite et donnent à la piste une bonne impression de vitesse.

Alors si vous ne savez pas quoi acheter durant l'été, vous pouvez y aller sans crainte, SPMG c'est de l'or en barre, c'est du béton armé, c'est du sucre dans une salière, c'est hallucinant.









EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°9

MEGASTAR joystick

AERO BLASTER



Converti des bornes d'arcade et de la PC Engine, Aero Blaster est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal. Toute l'action de ce jeu de Kaneko se déroule sur six niveaux. Assez peu classique dans sa conception, ce jeu de tir comporte des niveaux scrollant à toute berzingue. Là, vous ne devrez plus tirer mais plutôt éviter de vous fracasser contre une paroi. Doté d'options assez intéressantes comme la possibilité de faire tout exploser en même temps, Aero Blaster est rapide et violent, un modèle du genre.

EDITEUR : KANEKO • TESTE DANS JOYSTICK N°15

86%

AFTER BURNER II



Aux commandes d'un F-14, vous devez venir à bout de la cinquantaine de missions proposées. Alors qu'à l'écran vous visualisez l'avion de chasse de derrière, les ennemis, eux, arrivent des deux côtés, soit de face, soit de derrière. Pour les éliminer vous avez deux types d'armes, les mitrailleuses ou les missiles. Moins rapide que dans sa version PC Engine, After Burner II est sur Megadrive une bonne conversion d'arcade, mais qui à la longue a un effet soporifique assez persistant.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°6

64%



ALESTE



Une fois n'est pas coutume, dans Aleste, il va falloir que vous cassiez de l'extra-terrestre, tâche extrêmement jouissive s'il en est (on s'éclate comme on peut). Aux commandes de votre intercepteur galactique vous devrez traverser sept régions infestées par des renégats de la pire espèce. Bien sûr, bonus et options vous viendront en aide pour en détruire un maximum. D'une réalisation somptueuse, avec scrolling vertical sur plusieurs plans, Aleste est assurément le meilleur de sa catégorie.

EDITEUR : TOAPLAN • TESTE DANS JOYSTICK N°14

90%

ALEX KIDD



Qui ne connaît pas Alex, ce sympathique garçon à qui il arrive toujours un tas d'aventures rocambolesques? Cette fois-ci, Alex doit partir à la recherche de son père enlevé par le roi Ashra. Difficile quête que celle qu'il aura à accomplir, de nombreux pièges, de nombreux ennemis se dresseront sur sa route. Alex Kidd est la parfaite illustration du jeu de plate-formes. Comportant des graphismes assez enfantins, la dynamique de ce jeu est excellente et sauter de plate-forme en plate-forme devient un véritable régal.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°9

86%

ARROW FLASH

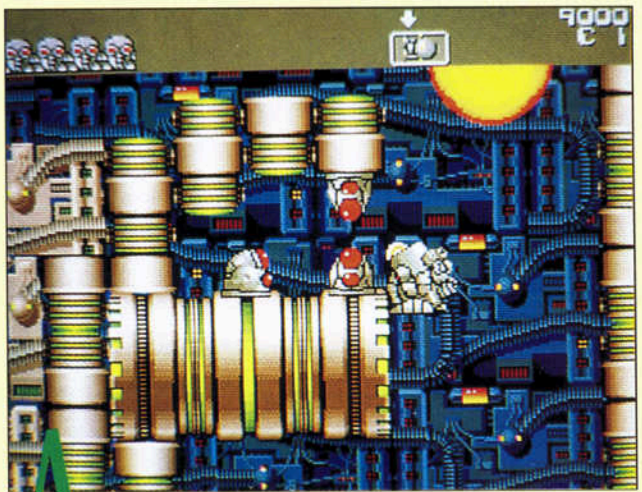


Un nouveau Shoot'Em Up à scrolling horizontal, ça vous intéresse? Non. Ben, très bien car cette réalisation, même si elle est parfaitement faite, ne vous soulèvera pas d'enthousiasme. Ce jeu de tir on ne peut plus classique se déroulant sur six niveaux est d'une platitude à voir dormir même le plus éveillé d'entre vous. Pas d'armes fantasmagoriques, pas de scrolling multi-directionnel en sinusoïde, du classique tout ça, du classique... Et en plus Arrow Flash se finit en une heure de jeu. Allez, au suivant.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°11

60%

ATOMIC ROBO-KID



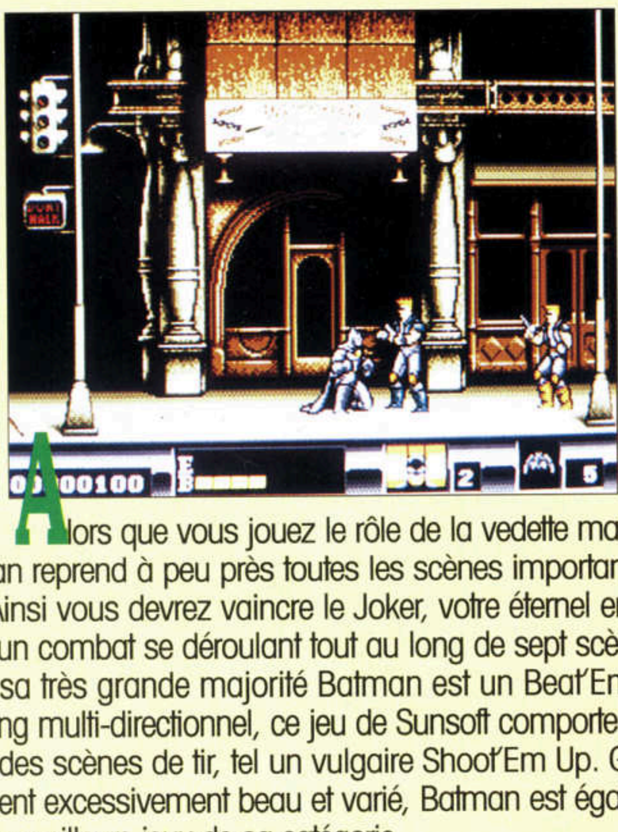
Assez original dans sa conception, Atomic Robo-Kid est un Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel qui tranche par rapport aux autres jeux du style qui tournent sur Megadrive. Aux commandes d'un petit robot tout mignon vous devrez venir à bout de tous les monstres qui hantent les complexes dans lesquels vous vous êtes engagé. D'une réalisation très chouette avec de bons graphismes, Atomic Robo-Kid est un jeu qu'il faut avoir dans sa logithèque, tant ce titre est riche, plaisant et agréable.

EDITEUR : TRECO • TESTE DANS JOYSTICK N°13

83%



BATMAN

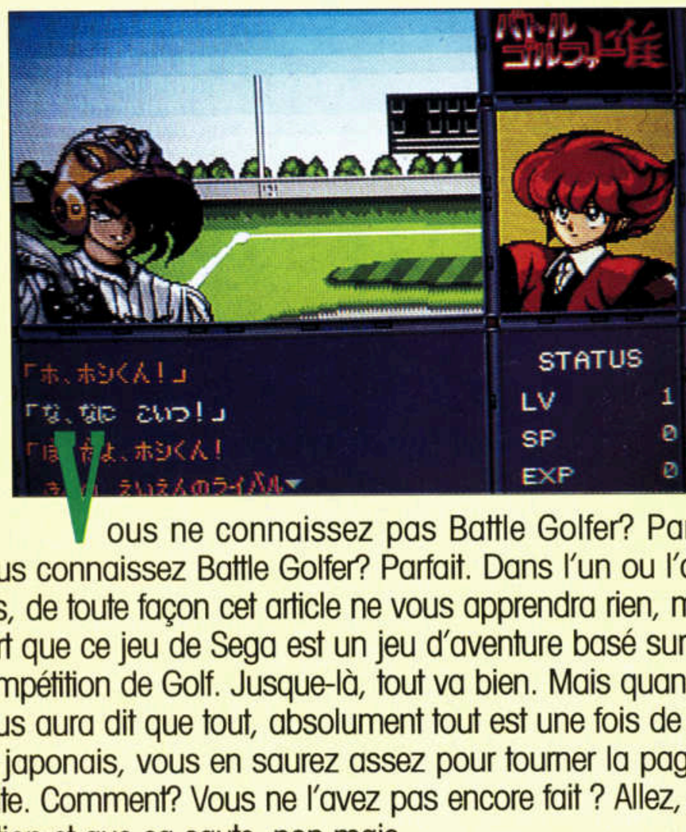


Alors que vous jouez le rôle de la vedette masquée, Batman reprend à peu près toutes les scènes importantes du film. Ainsi vous devrez vaincre le Joker, votre éternel ennemi, dans un combat se déroulant tout au long de sept scènes. Si dans sa très grande majorité Batman est un Beat'Em Up à scrolling multi-directionnel, ce jeu de Sunsoft comporte également des scènes de tir, tel un vulgaire Shoot'Em Up. Graphiquement excessivement beau et varié, Batman est également un des meilleurs jeux de sa catégorie.

EDITEUR : SUNSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°8

90%

BATTLE GOLFER

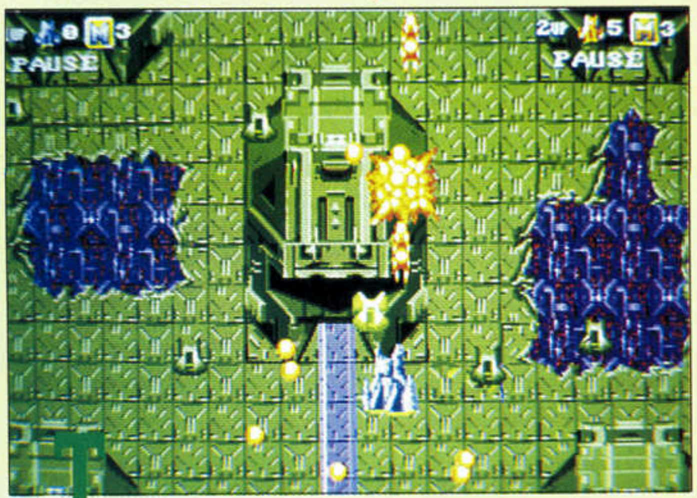


Vous ne connaissez pas Battle Golfer? Parfait. Vous connaissez Battle Golfer? Parfait. Dans l'un ou l'autre cas, de toute façon cet article ne vous apprendra rien, mis à part que ce jeu de Sega est un jeu d'aventure basé sur une compétition de Golf. Jusque-là, tout va bien. Mais quand on vous aura dit que tout, absolument tout est une fois de plus en japonais, vous en saurez assez pour tourner la page de suite. Comment? Vous ne l'avez pas encore fait ? Allez, exécution et que ça saute, non mais...

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°16

35%

BATTLE SQUADRON

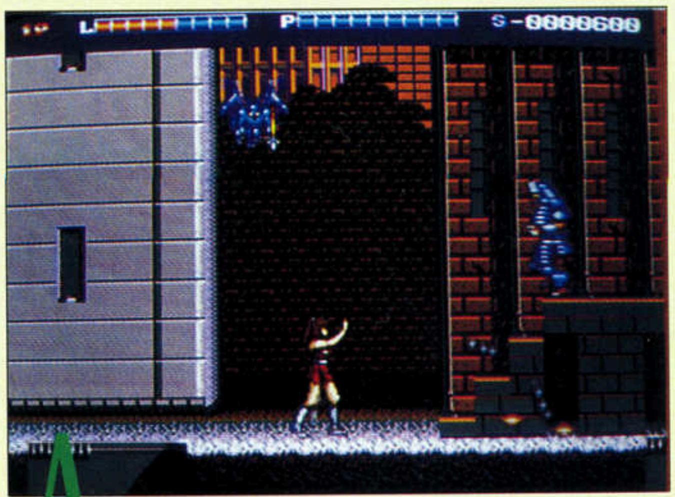


Tout fraîchement venu de l'Amiga, Battle Squadron est l'un des rares jeux sur Megadrive qui peut se jouer à deux simultanément. Ce Shoot'Em Up à scrolling vertical est certainement l'un des plus difficiles. Alors qu'un nombre incalculable de sprites vont foncent dessus à vive allure, vous devrez essayer de récolter des bonus, vous permettant d'acheter de nouvelles armes. D'une réalisation sans tâche, je vous souhaite bien du courage pour arriver au terme de ce jeu. Très difficile...

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • TESTE DANS JOYSTICK N°13

77%

BATTLE OF FOURMEN



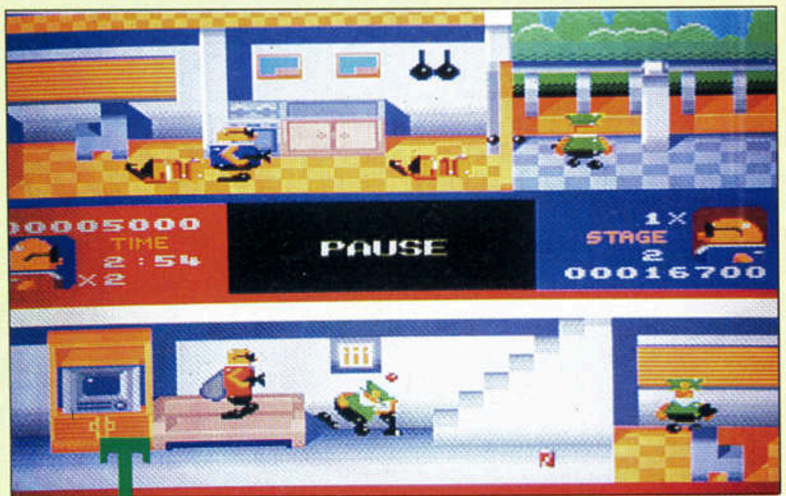
Alors que Battle Of Fourmen se déroule sur neuf niveaux, l'histoire, elle, nous suggère d'aller casser du méchant pour en débarrasser la terre. La principale originalité de ce Beat'Em Up à scrolling multi-directionnel, permet au joueur de participer aux combats en dirigeant quatre personnages. Tout l'art est bien sûr de savoir quel guerrier utiliser et à quel moment. Assez moyennement réalisé, Battle Of Fourmen reste malgré tout un bon jeu, avec lequel on pourra s'amuser pendant les soirées d'hiver.

EDITEUR : SIGMA • TESTE DANS JOYSTICK N°9

77%



BONANZA BROTHERS



Tiens voilà un jeu bien agréable. Tout récent, Bonanza Brothers est un jeu qui a une vague ressemblance avec Spy Vs Spy. Aux commandes d'un des Bonanza, ce jeu pouvant se jouer à deux simultanément avec deux écrans séparés, vous devez affronter de nombreux ennemis. Alors que l'écran se découvre suivant un scrolling multi-directionnel, vous devrez pour passer au niveau supérieur découvrir la clef ouvrant la dernière porte, tout en évitant les tirs ennemis. D'un graphisme assez inhabituel, Bonanza Bros est un bon jeu.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°18

80%

BUDOKAN



Dans Budokan vous pourrez à volonté vous spécialiser dans quatre types d'arts martiaux: le kendo, le nunchaku, le bo et le karaté. Lors du Kumité, ultime étape de votre apprentissage, vous sélectionnerez la force de vos adversaires, ainsi que le type de combat auquel vous désirez participer. Si graphiquement Budokan plonge le joueur dans une ambiance orientale par d'excellents dessins, l'animation, elle, souffre d'une certaine lenteur, entrainant un manque de maniabilité. Malgré tout, Budokan reste un bon jeu.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS• TESTE DANS JOYSTICK

73%

BURNING FORCE

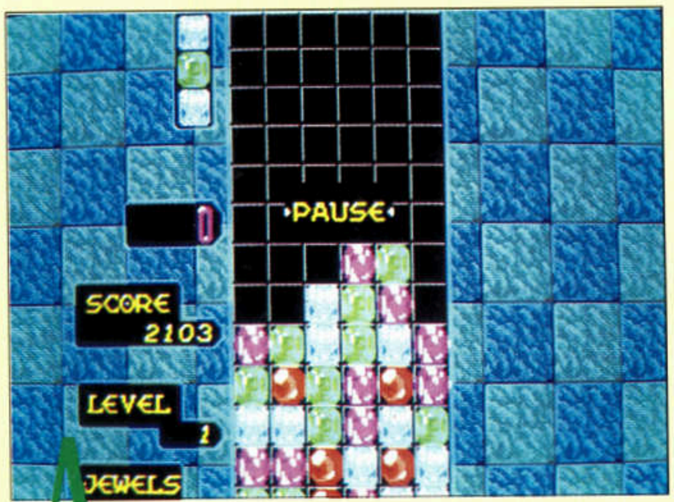


A bord d'une moto galactique, vous devez résister aux assauts ennemis pendant six jours (un jour par niveau). Ce jeu de tir reprend l'idée de représentation graphique de Space Harrier, c'est-à-dire que l'action se déroule en trois dimensions, les sprites vous foncent dessus en arrivant de face. Tout comme ce dernier l'action y est répétitive, et tirer sur les ennemis, aussi beaux soient-ils, c'est marrant cinq minutes, mais au bout d'une heure ça prend la tête. Un jeu à ne conseiller qu'aux inconditionnels du genre.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°11

66%

COLUMNS



A l'écran, des colonnes formées de trois formes géométriques de couleurs différentes tombent du haut en bas. Le but de ce jeu de réflexion/réflexe, à la mode Tetris, est de faire disparaître les formes géométriques de sorte qu'elles s'annulent trois à trois verticalement, horizontalement ou en biais. Comportant deux types de jeux différents, permettant au joueur de changer de stratégie, Columns peut également se jouer l'un contre l'autre, ce qui n'est pas pour déplaire. Un jeu sympathique, un excellent clone.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°9

84%



CRACK DOWN

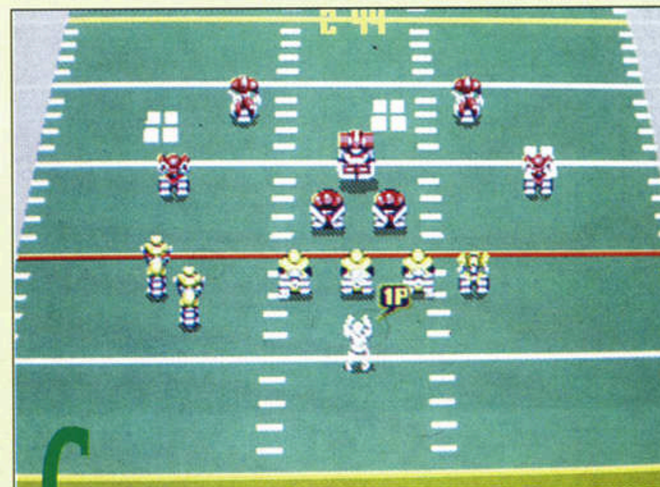


Dans Crack Down, vous êtes l'un des meilleurs espions et poseurs de bombes que le monde ait jamais connu. En tant que tel, votre mission sera de détruire les défenses ennemies en plaçant des bombes aux points névralgiques, tout en prenant garde aux robots qui protègent chacun des complexes. Bien qu'à l'écran les différents sprites soient un peu petits, Crack Down est un bon jeu d'action qui de plus peut se jouer à deux simultanément, l'écran étant alors divisé en deux parties distintes.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°14

79%

CYBERBALL



Cyberball est un jeu d'équipe dont les règles sont plus ou moins pompées sur celles du football américain, à la différence près que les joueurs sont de gigantesques robots et que la balle pèse la bagatelle de 175 kg. Pendant que le terrain scrolle verticalement, vous devrez mettre au point votre tactique de jeu, pour parvenir à la ligne de but adverse. D'une réalisation moyenne, Cyberball permet à deux joueurs de s'affronter dans une lutte qui n'a pas vraiment grand chose avoir avec le sport.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°8

65%



DANGEROUS SEED



Composé de douze niveaux scrollant verticalement, Dangerous Seed est cependant un peu décevant. Et rien dans sa réalisation ne pourra contredire ce fait. Alors que vous devez tirer sur tout ce qui bouge, les sprites qui se déplacent sont trop petits pour être réellement impressionnants. Les décors de fond originaux certes, sont eux aussi d'une piètre beauté. Assez rapide dans son déroulement, du fait de la taille des sprites, Dangerous Seed est un jeu de tir très moyen, sans grandes ambitions.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°13

60%

DARIUS II



Darius II se différencie par rapport aux autres Shoot'Em Up à scrolling horizontal sévissant sur Megadrive, à cause du fait qu'il ne se déroule pas linéairement. A la fin de chaque niveau, on peut choisir sa route ce qui permet de terminer ce jeu d'une bonne quinzaine de façons différentes. D'une réalisation assez spectaculaire, Darius II comporte vingt-six niveaux installés sur une cartouche de 8 mégas, la plus grosse capacité mémoire d'une cartouche sur cette console. Une réussite...

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°13

89%

NEC

TURBO GT DISPONIBLE

Coregraphx + 1 jeu +PRO1	Promo ~~1490F~~	**1090F**
Coregraphx + 1 jeu		**990F**
Supergraphx + 1 jeu	Promo ~~1990F~~	**1490F**

JEUX EN PROMO

HELL FIRE DC	39OF
OVERHANLED MAN 2	39OF
WONDERBOY 4	29OF
OVERIDE	29OF
DODGE BALL	25OF
O4 CHAMPION	39OF
BLUE BLINK	19OF
WORLD BEACH VOLLEY	19OF
TV SPORT FOOTBALL	39OF
NEW 1943	39OF
Y'S III CD	449F
DOWN LOAD II CD	449F
YOUNG MASTER	349F
ETERNAL CITY	39OF
POPULOUS	**390F**

AERO BLASTER	PROMO
JACKY CHAN	PROMO
FINAL MATCH TENNIS	PROMO
ADVENTURE ISLAND	PROMO
LEGEND OF HERO TONNA	PROMO

ACCESSOIRES

JOYPAD	14OF
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	19OF
QUINTUPLEUR + JOYPAD	29OF
XEI PRO manette d'arcade	69OF
PROI man. d'arcade	49OF
CD ROM	PROMO

LISTE COMPLETE DES JEUX NEC CONTRE 3 TIMBRES A 3F80

ULTIMA *Games*

ULTIMA PARIS République
5 Bd Voltaire 75011 Paris (Métro République)
Tél. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86

ULTIMA GAMES
21 rue de Turin 75008 Paris (Métro Rome-Liège-Europe)
Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

ULTIMA LILLE
74 Rue de Paris 59800 Lille (Métro Gare)
Tél. 20 42 09 09 FAX. 20 57 09 29

SEGA

MEGADRIVE	Promo	**890F**
MEGADRIVE avec PRO2	Promo	**990F**
MEGADRIVE + 1 JEU	Promo	**1050F**
GAMEGEAR portable		**890F**

MEGADRIVE + 3 jeux
Ghostbuster
DJ Boy
E Swat
1290F
Promo

JEUX NOUVEAUTES
SONIC dispo au 1er juin

MARBLE LAND	449F
DEVIL HUNTER	39OF
FIRST MUSTANG	449F
ZERO WING	449F
ARK ODYSSEY	449F
SAINT SWORD	449F
SUPER AIRWOLF	39OF
FANTASY SOLDIER II	39OF
MIDNIGHT RESISTANCE	39OF
TIGER HELI	449F
DICK TRACY	39OF
VALIS 3	39OF
SHINING DARKNESS	NC
FANTASY SOLDIER III	449F
KAGEKI	39OF
MASTER OF WEAPON	449F

JEUX EN PROMO

TATSUJIN	19OF
DARWIN	19OF
DYNAMITE DUCK	25OF
LAST BATTLE	25OF
THUNDERFORCE II	25OF
RAMBO	25OF
STRIDER	32OF
MAGICAL HAT	35OF
GHOULS N GHOST	39OF
REVENGE or SHINOBI	**390F**
MONACO GP	**390F**
GOLDEN AXE	39OF
HELL FIRE	**190F**
AERO BLASTER	39OF
MYSTIC DEFENDER	39OF



Shadow Dancer 250F

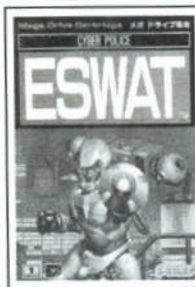

Mickey 290F


XDR 150F



Ghostbuster 190F


DJ Boy 190F



E Swat 190F

ACCESSOIRES

Joypad	75F
Game Adaptator	12OF
Cable péritel	15OF
Transformateur	15OF
Bte de Rgt cartouche	99F
Sac transport cartouche	125F

SHADOW DANCER + XDR 350F

PARIS
Réparation de votre matériel en 48H
Adaptation des consoles pour tout téléviseur péritel en 48H

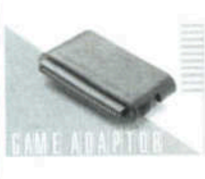

PRO 1 125F

Aprés une enquéte auprés des utilisateurs Ultima a promu la PRO I comme manette de l'année. Elle dispose de tout ce qui se fait de mieux (vitesse, auto etc...).



PRO 2 250F

Tir automatique, le controle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier. N'hésitez plus pour seulement 125F Ultima vous offre la PRO 2, sympa non ?



GAME ADAPTATOR 120F

Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises, d'accéder a la logithéque compléte des titres disponibles sur Sega. Protége le volet

SUPERFAMICOM

PRIX FANTASTIQUES !

Afin de connaitre les formidables promotions sur les consoles Super Famicom, appelez notre service commercial, les prix, sans nul doute, vous surprendront

Promo

TOUS LES JEUX DISPONIBLES!
CONSULTEZ-NOUS ET COMPAREZ

CREDIT GRATUIT

Durant le mois de juin possibilité de payer en 4 fois sans frais
(hors promotion, par crédit Cetelem, après acceptation du dossier)

LES PORTABLES

GAMEGEAR	**890F**

Tous les jeux sont disponibles

Promo

LYNX	**790F**

Tous les jeux sont disponibles

NEC TURBO GT	**2490F**

DEVIL HUNTER



Assez peu connu, Devil Hunter est cependant le principal concurrent de Valis III. Se déroulant exactement de la même façon, Devil Hunter comporte cependant quelques avantages par rapport à ce dernier. Même si le nombre de niveaux est inférieur, ici il n'y en a que six, ce jeu de NCS et d'une bien meilleure maniabilité et les divers graphismes bien plus détaillés. Plus rapide dans l'action, Devil Hunter est également pourvu de nombreuses originalités qui lui permettent de sortir des chemins battus des jeux d'arcade.

EDITEUR : NCS • TESTE DANS JOYSTICK N°16

87%

DJ BOY



Capturée par quelques énergumènes sans scrupules, votre jeune amie a besoin d'aide. Armé de votre paire de Roller Skates vous partez à sa recherche. Ce Beat'Em Up au scrolling horizontal fluide et rapide vous entraînera dans une véritable partie de baston de rue. En tapant sur les ennemis rencontrés, vous récolterez des pièces de monnaie, fort utiles pour, une fois passé dans les boutiques, acheter de nouveaux gadgets. Assez joliment exécuté, DJ Boy est cependant un jeu facile. A conseiller aux débutants.

EDITEUR : KANEKO • TESTE DANS JOYSTICK N°7

76%



DYNAMITE DUKE



ELEMENTAL MASTER

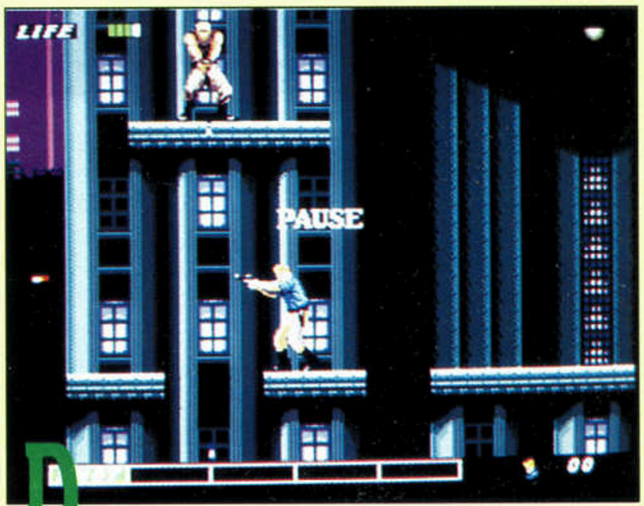


Réalisé par les auteurs de Thunder Force III (une
rence), Elemental Master est un jeu de tir à scrolling ver-
l. Alors que la tendance est plutôt au plein écran, Ele-
ntal Master lui n'en utilise que les deux tiers, ce qui est
peu dommage. En revanche, ce jeu de Technosoft offre
ginalité de se dérouler du haut vers le bas ou inverse-
nt. Graphiquement superbe, Elemental Master est égale-
nt musicalement un petit chef-d'œuvre. Un jeu difficile qui
s tiendra longtemps en alerte.

ITEUR : TECHNO SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°13

88%

ESWAT



Dernière innovation en matière d'investigation policière, Eswat est le Robocop de la Megadrive. A mi-chemin entre l'homme et la machine, Eswat vous entraînera dans l'ambiance des meilleurs jeux d'arcade. Au cours de sept niveaux animés par un scrolling multi-directionnel, ce Beat'Em Up vous livrera tous ses secrets une fois que vous vous serez transformé. Mise à part une animation du personnage principal assez médiocre, la qualité d'Eswat est tout à fait crédible et casser du truand est toujours aussi jouissif!

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°8

80%

FATAL LABYRINTH



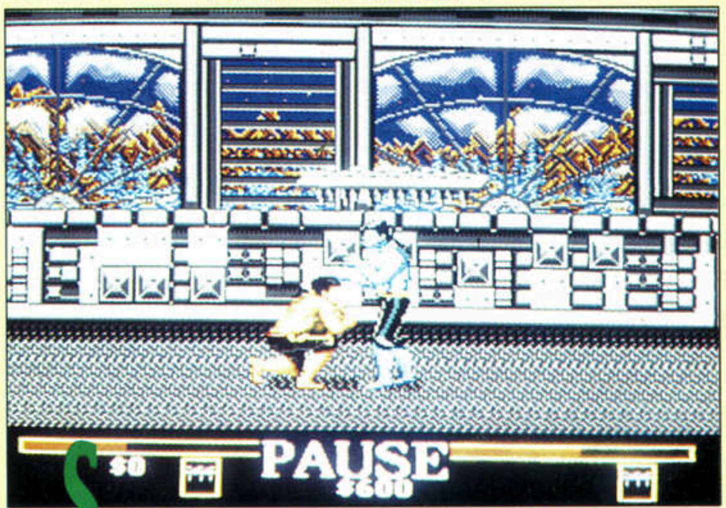
Fatal Labyrinth vous conduira dans un pays où la magie règne en maître. Dans la peau de Trykaar, un jeune et valeureux petit bonhomme, vous devez retrouver un gobelet sacré disparu. Pour cela il faudra entrer dans un monde fait de labyrinthes gardés par des goules et autres créatures du genre. Ce jeu de rôle, entièrement visualisé du haut et animé par un scrolling multi-directionnel est le moins bon d'entre tous. Nettement moins riche que Phantasy Star II, il souffre d'une certaine monotonie dans l'action.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°16

68%



FATMAN

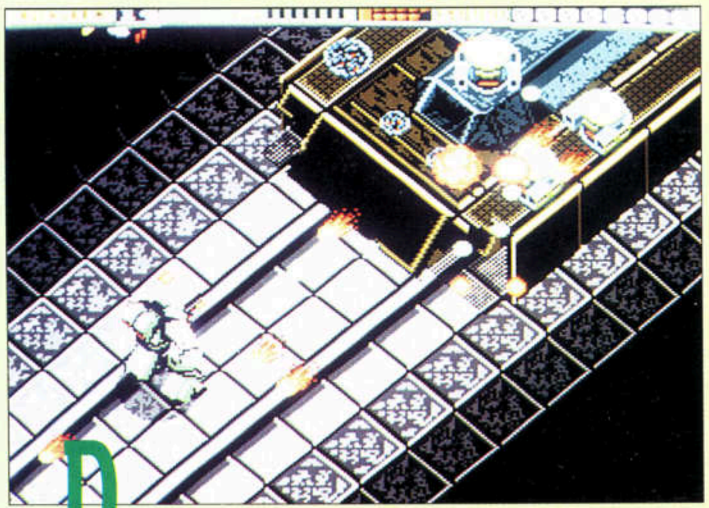


Seule et unique réalisation de cet éditeur, Fatman est un jeu de baston dans lequel deux joueurs doivent se faire face. Tapez à la tête, dans les chevilles, faites des sauts périlleux, des coups de pieds, sautez et achevez votre adversaire, c'est tout ce que l'on vous demande dans ce jeu. Parfois vous pourrez vous voir investi par des pouvoirs magiques qui vous permettront d'abasourdir encore un peu plus votre adversaire. Bien que difficilement maniable, Fatman est un jeu agréable, mais surtout très rapide.

EDITEUR : SANRITSU • TESTE DANS JOYSTICK N°11

80%

FZ AXIS



Dans FZ Axis, vous êtes aux commandes aux commandes du dernier cri en matière de robot modulable destructeur. Alors que le jeu se déroule dans un univers en pseudo trois dimensions, animé par un scrolling multi-directionnel, Axis le robot vous permet d'utiliser une dizaine d'armes différentes et cela tout au long des huit niveaux de ce jeu, tous conclus par une entité de fin. D'une réalisation somme toute très médiocre, FZ Axis est un jeu ridicule qui ne fait aucunement envie.

EDITEUR : WOLFTEAM • TESTE DANS JOYSTICK N°13

56%

GAIARES



Triste vérité, mais une fois de plus c'est à un jeu de tir auquel nous avons à faire ici. Si Gaiares est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal tout à fait correct, il n'en demeure pas moins que la quantité de cé genre de jeu est tellement importante qu'à la fin, on en a forcément un petit peu assez. Enfin, sachez tout de même que Gaiares comporte une demi-douzaine de niveaux, que le vaisseau que vous dirigez peut grâce à un module emmagasiner l'énergie émise par vos adversaires et que sa réalisation est excellente.

EDITEUR : TELENET JAPAN • TESTE DANS JOYSTICK N°14

80%



GAIN GROUND

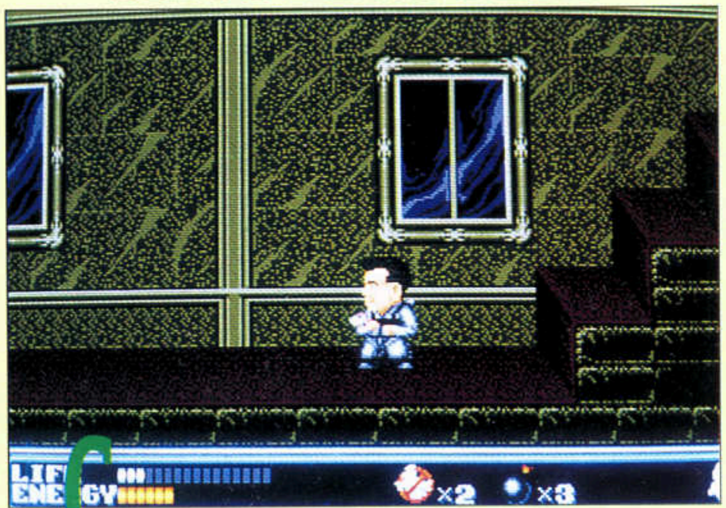


Le but de Gain Ground est archi-simple. Devant vous une pancarte sur laquelle est inscrite le mot "Exit", pour passer au niveau supérieur il suffit de franchir cette pancarte. Evidemment, il faudra vous frayer un chemin parmi les dizaines de projectiles qui vous arrivent dessus, ce qui est une tâche parfois bien difficile. Même en jouant à deux simultanément on a beaucoup de difficulté à en venir à bout. Doté de bons graphismes, Gain Ground est malgré tout un jeu assez terne, sans grande originalité.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°10

56%

GHOSTBUSTERS



Chasseur de fantômes, voilà un métier d'avenir. Dans ce jeu de plate-formes au scrolling multi-directionnel, vous devez venir à bout de Gorza. En dirigeant à tour de rôle l'un des quatre Ghostbusters qui possèdent tous quatre des armes et des aptitudes propres, la lutte va être chaude. Du côté de la réalisation, Ghostbusters est assez chouette, l'animation est bonne et les bandes sonores reprennent bien celle du film, dont ce jeu est tiré. Un jeu clair, net, précis, visqueux et sans bavure...

EDITEUR : ACTIVISION/SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°9

78%

GHOULS'N'GHOSTS



Le héros de cette aventure épique est le vaillant petit Arthur, chevalier de son état qui devra aller au secours de sa gente demoiselle. Au cours des sept niveaux de ce jeu vous devrez affronter des morts-vivants, des aigles volants, des chenilles folles, bref vous n'êtes pas au bout de vos peines. Animé par un scrolling multi-directionnel, Ghouls'n'Ghosts est un véritable petit chef-d'œuvre. Même si quelque fois, vous rencontrez quelques bugs, ne vous en faites pas, ce jeu d'arcade est l'un des meilleurs.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°8

93%

GOLDEN AXE



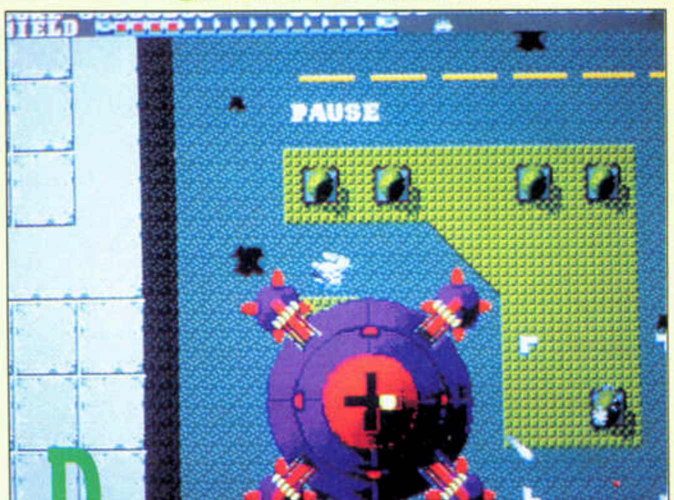
Golden Axe est l'une des premières conversions d'arcade sur Megadrive. Dans ce jeu de baston qui peut se jouer à deux, ce qui est rare, vous devrez lutter ferme, en donnant des coups de pied, des coups de poing en pulvérisant vos adversaires par dessus l'épaule. Pour vous aider, vous pourrez monter sur un dinosaure donneur de coups de queue ou ramasser des armes traînant ça et là. Graphiquement toutefois, Golden Axe est un excellent divertissement qui séduira les amateurs et les néophytes. Génial...

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°5

88%



GRANADA



Dans Granada, vous dirigez un petit vaisseau spatial qui se dirige dans un dédale de labyrinthes vus du dessus et animés par un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans. Pour passer au niveau supérieur (il y en a une quinzaine), vous devrez détruire le centre névralgique de chaque base, tout en évitant les petits engins spatiaux lancés sur vos traces. Bien qu'assez original dans son concept, Granada souffre d'une maniabilité assez déplorable surtout que le jeu ralentit lorsque trop de sprites sont présents.

EDITEUR : WOLF TEAM • TESTE DANS JOYSTICK N°12

70%

GYNOUG

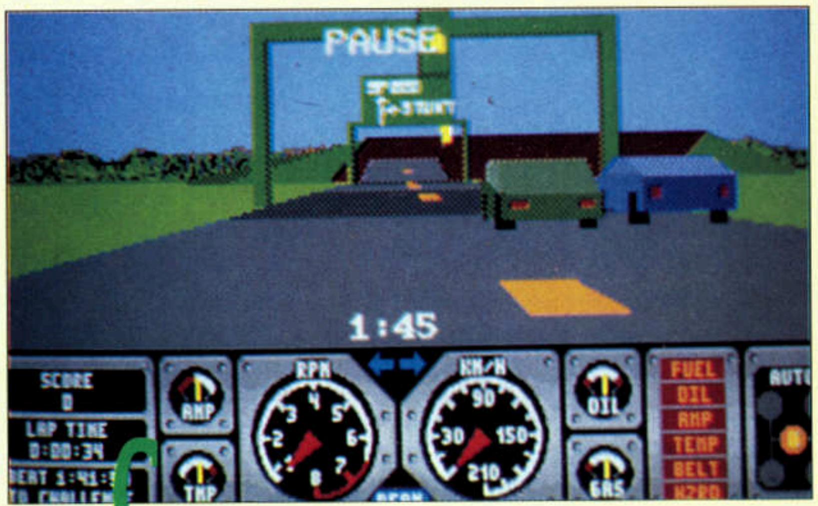


Avec Thunder Force III et Hellfire, Gynoug est sans aucun doute l'un des trois meilleurs Shoot'Em Up à scrolling horizontal de la Megadrive. Comportant des effets spéciaux comme des scrollings en sinusoïde, des effets sonores tout à fait remarquables, des monstres de fin de niveau originaux et techniquement parfaitement bien animés, ce jeu de tir passionnera tous les amateurs de ce style de jeu. Même si les Shoot'Em Ups ne vous intéressent que de très loin, n'hésitez pas, avec Gynoug vous ne serez pas déçu.

EDITEUR : NCS • TESTE DANS JOYSTICK N°14

90%

HARD DRIVIN'



Converti des bornes d'arcade, Hard Drivin' est plus une simulation de conduite automobile qu'une course de voitures. Utilisant toutes les techniques de calcul tridimensionnel, l'univers de cette simulation est entièrement mathématique. Au cours des différents parcours que vous devrez surmonter vous pourrez rencontrer des vrilles et des toboggans apportant un intérêt supplémentaire à ce jeu. D'une animation certes un peu lente, Hard Drivin est un bon titre mais qui manque de maniabilité et de variété.

EDITEUR : TENGEN • TESTE DANS JOYSTICK N°13

72%

HEAVY UNIT

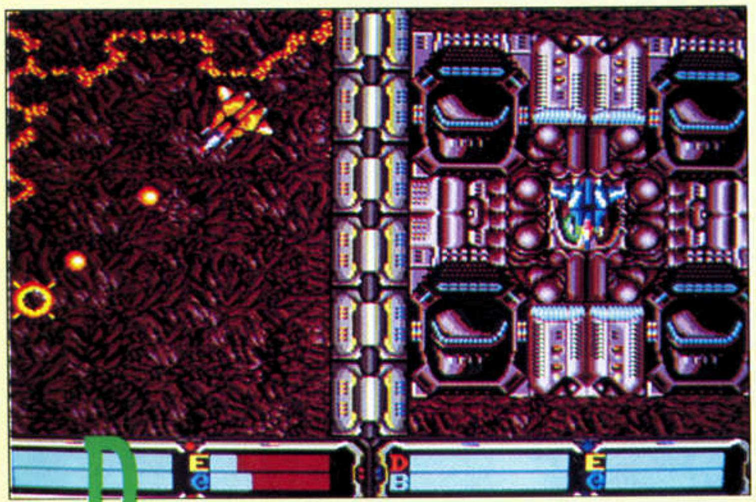


Heavy Unit est un jeu de tir à scrolling horizontal composé d'une demi-douzaine de niveaux. Aux commandes d'un vaisseau style Transformer vous devez sauver le monde d'une fin certaine. Doté d'un grand nombre d'options améliorant votre armement, Heavy Unit est un Shoot'Em Up qui fleure bon la vraie bagarre inter-galactique. Grâce à un menu de présélection vous pouvez déterminer la difficulté du jeu, le nombre de vie maximal ainsi que l'utilisation du tir automatique. Un bon Shoot'Em Up, tout à fait classique.

EDITEUR : TOHO • TESTE DANS JOYSTICK N°14

75%

HERZOG ZWEI



Des mêmes réalisateurs que Elemental Master et Thunder Force III, Herzog Zwei est un jeu de tir un peu spécial, dans lequel vous devez avant de conquérir un territoire ennemi et de déclencher la bataille positionner vos forces sur le terrain. A mi-chemin entre le jeu de stratégie et le Shoot'Em Up, cette réalisation n'en est pas moins intéressante. Comme en plus deux joueurs peuvent s'affronter, chacun regardant son propre écran qui scrolle dans toutes les directions, pourquoi se plaindrait-on ?

EDITEUR : TECHNOSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°10

78%

INSECTOR X



Avec Insector X, fini le temps des robots destructeurs, ou des vaisseaux cosmiques interplanétaires. Cette fois-ci c'est sous la forme d'un insecte mutant que vous devez éliminer la racaille adverse. Malheureusement pour lui, à part ce détail, ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal ne comporte pas grand chose pour le différencier de la masse. Pourvu d'un bon graphisme, mais sans plus, ce jeu de tir édité par Hot.B a plutôt tendance à se noyer dans la marre, pas un élément, excepté graphique, ne le distingue des autres.

EDITEUR : HOT.B • TESTE DANS JOYSTICK N°10

68%



JAMES BUSTER DOUGLAS KNOCKOUT BOXING



Egalement connu sous le nom de Final Blow dans sa version japonaise, cette simulation de Boxe, la seule actuellement disponible sur Megadrive, propose d'affronter six adversaires avant d'atteindre le titre suprême de champion du monde. Superbement réalisé avec des sprites géants, James Buster est un jeu qui peut également se jouer à deux. Seul c'est déjà bien, mais lorsqu'on tape sur la gueule d'un copain, en lui criant au visage "prends ça, crétin", c'est l'extase. Un jeu jouissif (il en faut peu!).

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°7

90%

JAMES POND

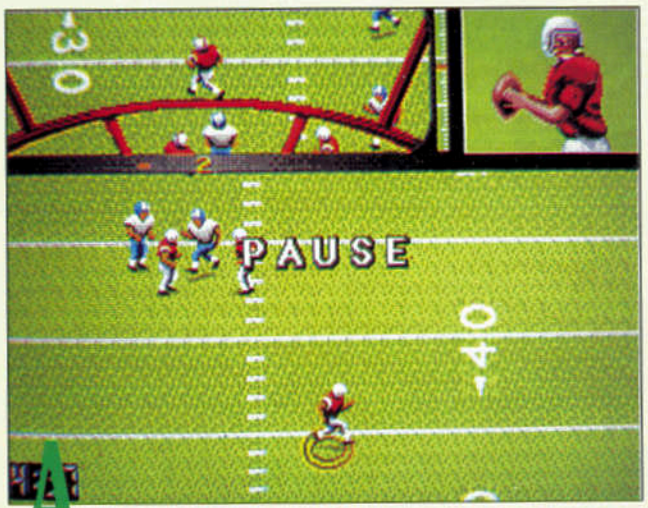


James Pond n'est pas un agent secret de la série double zéro comme les autres. Il s'agit d'une grenouille spécialisée dans les opérations sous-marines. Au cours des douze missions que vous devrez effectuer, il faudra sauver langoustes et bébés phoques ou récupérer des lingots d'or. Pour se défendre des assauts ennemis, James pourra emprisonner ses adversaires dans des bulles qu'il pourra par la suite faire exploser. Loin d'être exceptionnel, James Pond décevra sans doute les amateurs d'action.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • TESTE DANS JOYSTICK N°15

70%

JOE MONTANA FOOTBALL

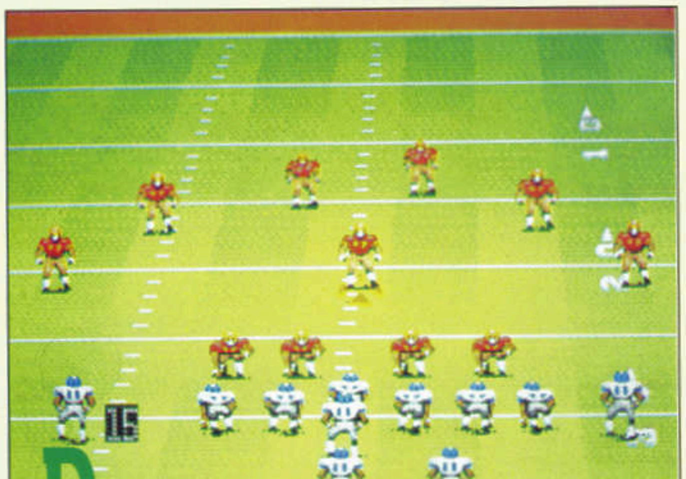


A l'heure actuelle, deux simulations de football américain sont disponibles sur Megadrive: Joe Montana et John Madden. Assez proches l'une de l'autre, ces deux simulations offrent au joueur à peu près les mêmes options, possibilité de jouer en championnat ou en match amical, de jouer seul ou à deux, de choisir une panoplie de techniques parmi une bonne vingtaine. On préférera tout de même John Madden dont la réalisation est un tantinet supérieure à celle de Joe Montana qui reste cependant excellente.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°14

88%

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

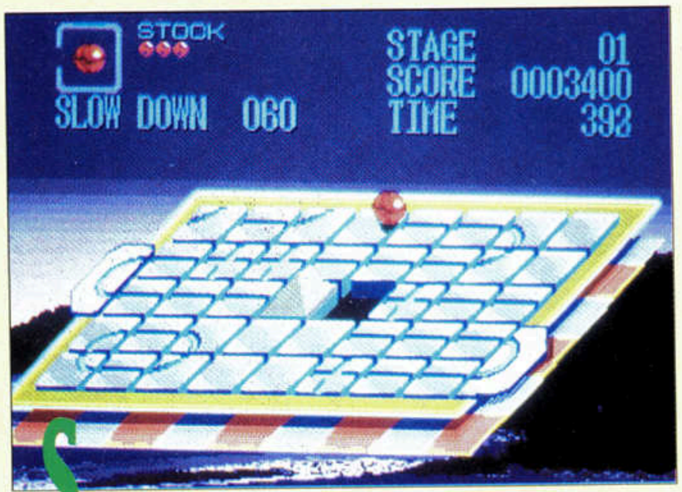


Dans cette simulation de football américain, on retrouve toutes les caractéristiques qui font de ce sport l'un des plus violents de notre époque (avec le bridge). Avant chaque action, il faudra choisir votre technique d'attaque ou de défense, en fonction de votre position. Parfaitement complet au niveau des diverses sélections, John Madden est également d'une réalisation fabuleuse. Le scrolling du terrain avec un magnifique rendu de profondeur est un modèle du genre. Comme en plus le jeu est génial, vous pouvez y aller, c'est dément.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS• TESTE DANS JOYSTICK N°12

90%

JUNCTION

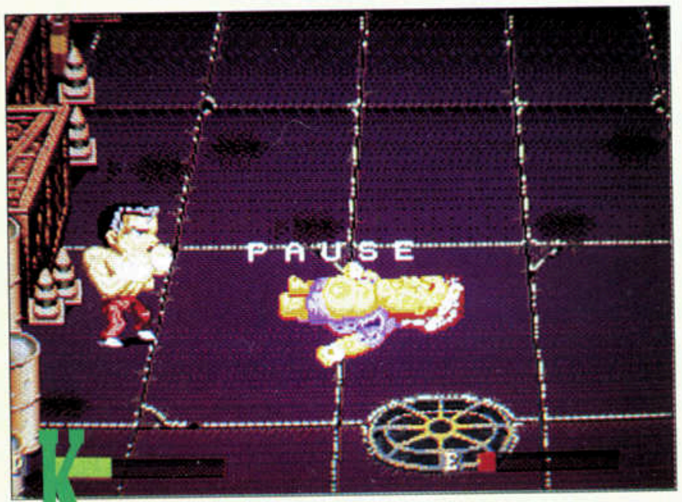


Si vous aimez les casse-tête chinois (japonais, pardon!), Junction est le jeu qu'il vous faut. Vous devez diriger une boule de sorte qu'elle aille toucher des endroits précis à l'écran indiqués par la console. La boule se déplace sur des rails, pour la faire changer de direction et l'amener à l'endroit souhaité, vous devrez déplacer le carré supportant ces rails. Très largement inspiré du jeu du taquin, Junction est un jeu entièrement réalisé en pseudo trois dimensions avec de très belles pages graphiques.

EDITEUR : MICRONET • TESTE DANS JOYSTICK N°12

70%

KA.GE.KI



Kageki est un petit jeu de baston dans lequel vous devrez lutter contre dix adversaires pour atteindre le dernier étage d'un building. Malheureusement pour cette production, l'action est déplorable. En effet, et cela quelque soit le niveau du jeu, vous ne pourrez pour vous débarrasser du gredin que donner deux sortes de coups de poings. Seule originalité de ce jeu, il est possible de se déplacer autour, pour lui bourrer la gueule. D'une simplicité honteuse, ce jeu de Hot B est à lui seul une catastrophe ambulante.

EDITEUR : HOT.B • TESTE DANS JOYSTICK N°17

51%



KLAX

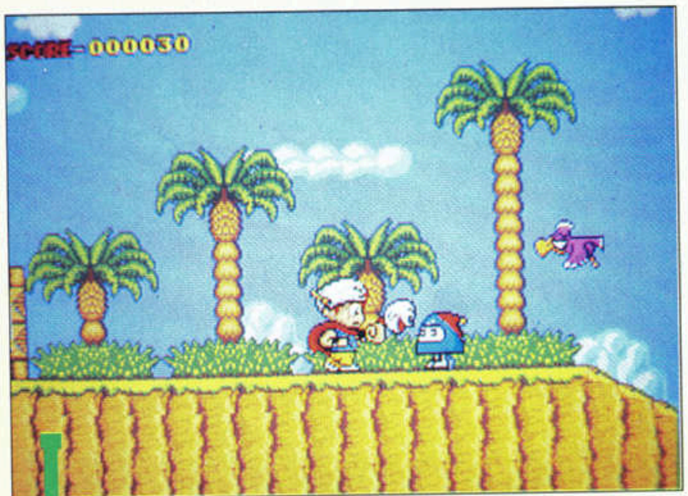


A l'écran, vous dirigez une palette qui doit récupérer des briques défilant sur un tapis roulant. De couleurs différentes, ces briques doivent être installées dans le réceptable prévu à cet effet dans un ordre bien défini et dicté par la console avant chaque nouveau niveau, ponctué par de très bons effets sonores. Outre le fait que les inscriptions à l'écran soit en Japonais (tiens, y avait longtemps), Klax reste sur Megadrive un bon jeu, bien qu'à la longue on puisse le trouver parfois un peu gavant.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°10

75%

MAGICAL BOY

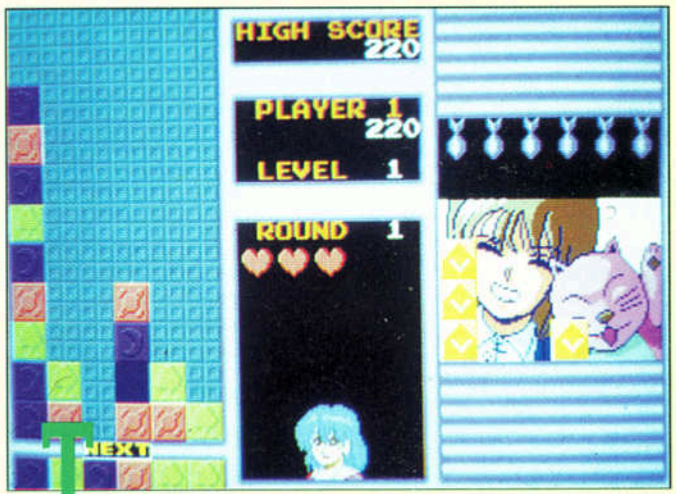


Investi d'une mission on ne peut plus complexe, notre garçon magique devra lutter ferme pour atteindre son but et parvenir au terme des sept mondes qui s'ouvrent à lui. Alors que l'action suit un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, le héros pourra récupérer des options en frappant du poing sur des statuettes disséminées au cours des différents niveaux. Aidé par des petits monstres orbitant autour de vous, vous aurez fort à faire dans ce jeu dynamique et de surcroît fort sympathique.

EDITEUR : YOGI KATAKURA • TESTE DANS JOYSTICK N°13

80%

MEGAPANEL

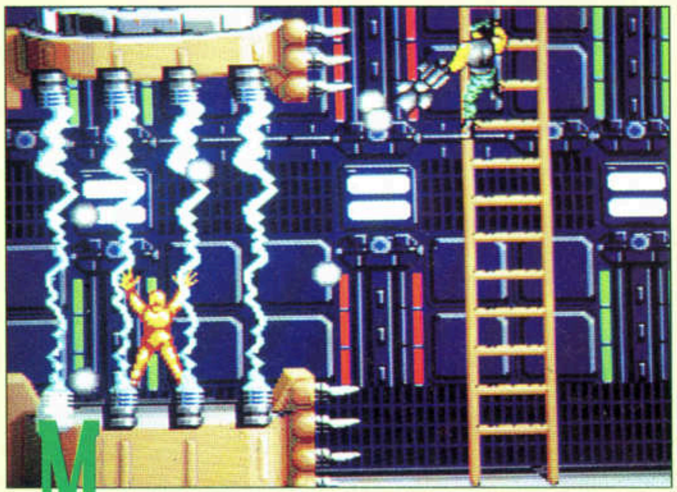


Très largement inspiré de Tetris (décidément, celui-là!), Megapanel est un jeu de stratégie/réflexe pouvant se jouer à deux simultanément. En utilisant la technique du pousse-pousse ou du taquin, vous devez faire disparaître les pièces apparaissant à l'écran en les juxtaposant deux à deux. Comportant un très grand nombre de niveaux, la réalisation de ce jeu de Namcot est tout à fait bonne. Une excellente alternative pour tous ceux qui aiment Tetris mais qui en ont marre d'empiler des formes géométriques.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°13

75%

MIDNIGHT RESISTANCE



Midnight Resistance c'est une nouvelle fois sur Megadrive, une conversion du jeu d'arcade. Dans ce jeu où le seul et unique but est de détruire le plus de trucs possible, vous dirigez un soldat dans sa tenue de combat. Mitraillette, bazooka ou lance-flamme au poing vous devez casser de l'ennemi. Alors que tout le jeu se déroule suivant un scrolling multi-directionnel excellent, on regrettera tout de même des graphismes assez médiocres pour une machine telle que la Megadrive. Un bon jeu d'action tout de même...

EDITEUR : DECO • TESTE DANS JOYSTICK N°16

83%



MOONWALKER

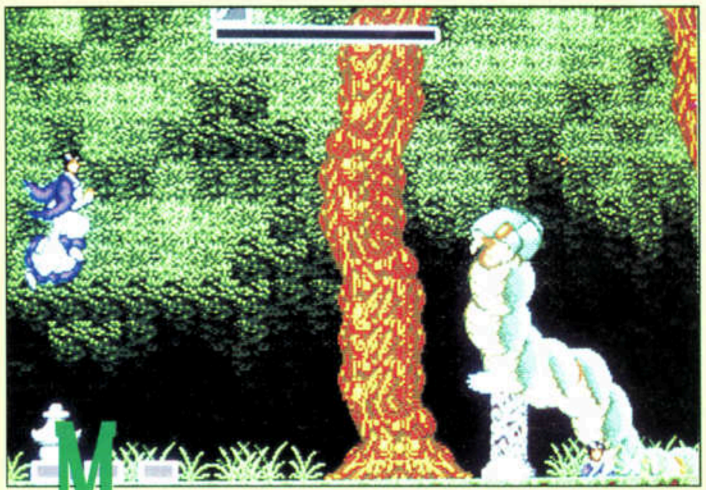


Entièrement supervisé par Michael en personne, Moonwalker reprend plus ou moins le thème de son film. En tant qu'idole de toute une population fan de musique, vous devrez faire preuve de courage en luttant contre Mr Big et ses acolytes pour délivrer les enfants prisonniers. En parcourant les six stages de ce jeu, il faudra ouvrir portes et coffres dans l'espoir de trouver un gosse caché. Graphiquement excellent, Moonwalker pêche cependant par une trop grande facilité. Un très bon jeu tout de même...

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°9

87%

MYSTIC DEFENDER

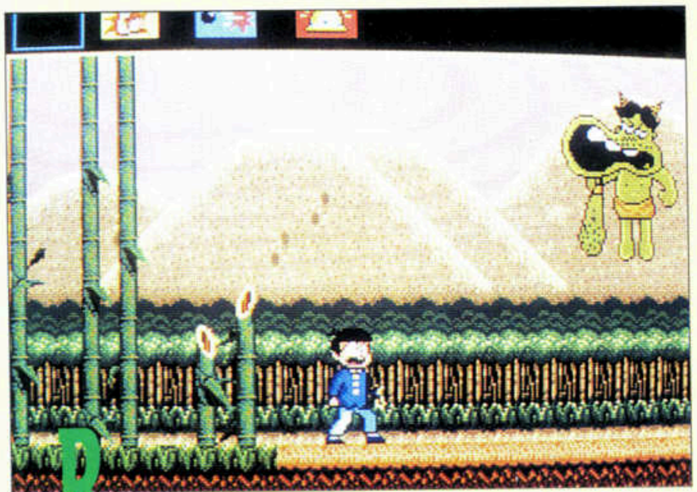


Mystic Defender est encore aujourd'hui, bien que ce jeu ait maintenant près d'un an, l'un des plus beaux jeux d'arcade de la Megadrive. Descendue de son univers pour sauver les hommes, une sorte de magicienne des temps nouveaux devra livrer bataille tout au long de huit régions différentes. Chacune plus belle que les précédentes, ces régions vous livreront tous leurs secrets à condition de ramasser tous les bonus qu'elles contiennent. Superbe, magique, étonnant, Mystic Defender est un jeu à posséder.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°8

94%

OSMATUTJIN



Rien que le titre, coincé entre voyelles et consonnes après un mauvais tirage du mot le plus long, n'inspire pas vraiment confiance. Et pourtant, Osmatutjin est un jeu de plate-formes à la Alex Kidd assez étrange, mais pas pour autant catastrophique. D'un graphisme complètement délirant, cette réalisation de Sega comporte de nombreuses originalités dont elle sort grandie. Armé de votre lance vous devez abattre tout ce qui se trouve à proximité. Moyennement animé, ce jeu est à zyeuter rien que pour le fun.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°7

61%

PAT RILEY BASKETBALL



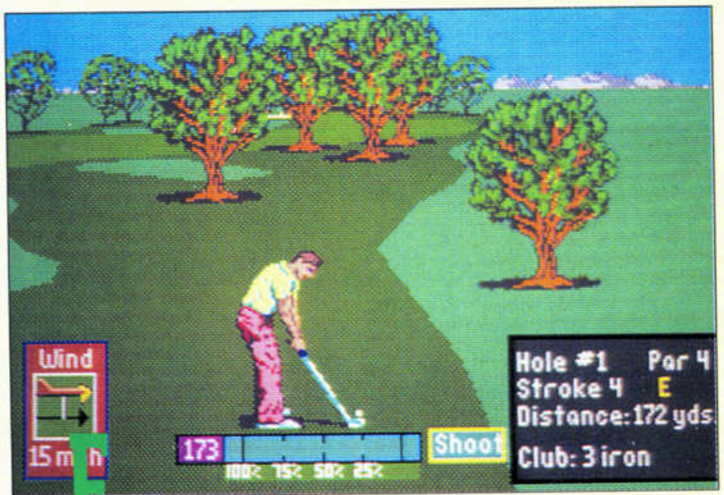
Ouais, vous avez gagné, Pat Riley Basket Ball est bien une simulation de basket. Egalement connu sous le nom de Super Real Basket Ball dans sa version japonaise, cette simulation de l'un des sports comportant le plus de licenciés aux USA est sur Megadrive une véritable réussite. Se jouant seul, ou à deux en tournoi ou en match amical, ce jeu de basket de Sega se déroule suivant un scrolling horizontal. Presque tous les coups du véritable basket sont exécutables. Superbement animé, Pat Riley est une réussite.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°10

91%



PGA TOUR GOLF



Ehehe, aucun doute n'est possible, PGA Tour Golf est bien une simulation de Golf. Reprenant toutes les caractéristiques principales de ce genre de simulation, PGA comporte quelques originalités telles que le zoom sur le terrain, les différentes vues du green et des difficultés qui lui permettent de trancher par rapport aux autres réalisations du style. Doté d'un très grand nombre d'options, PGA Tour Golf est la meilleure simulation de ce sport sur Megadrive. Qu'on se le dise !

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • TESTE DANS JOYSTICK N°16

92%

PHELIOS

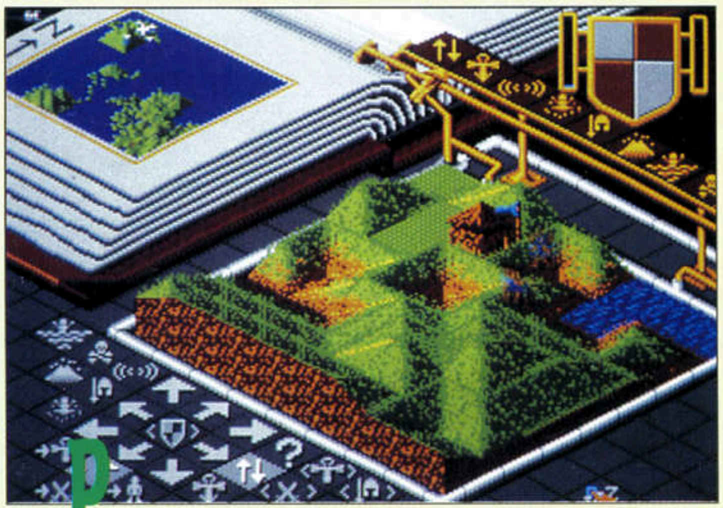


Typhon, le gardien des enfers dans la mythologie Namcotienne, a enlevé Artemis, princesse de votre province. Vous devez la retrouver. Assez peu connu, Phelios est un Shoot'Em Up à scrolling vertical sur plusieurs niveaux assez incroyable. Comportant une demi-douzaine de niveaux et des monstres redoutables, Phelios vous permettra de combattre des dragons de feu, des muses assoiffées de sang, etc... Parfaitement réalisé, Phelios est un Shoot'Em Up qui gagne à être connu, surtout qu'il apporte quelques idées intéressantes.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°8

83%

POPULOUS



Populous est certainement le jeu le plus original de la Megadrive. Ici, pas de problème, vous êtes Dieu. Génial, ça, hein? En tant que tel, vous vous devez de faire prospérer votre peuple, mais également de le maintenir en bonne santé. Et pour cela, rien de tel qu'une petite guerre, pas vrai? D'un concept tout à fait révolutionnaire, Populous est un jeu carrément génial qui en plus vous permet de reprendre des parties en cours, de combattre sur plein de mondes différents, etc... Du tout bon.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • TESTE DANS JOYSTICK N°11

93%

PHANTASY STAR II



En attendant Phantasy Star III qui ne devrait plus tarder, Phantasy Star II est LE jeu de rôle sur la Megadrive. Très complexe, cette réalisation est également riche en rebondissements. Vous êtes le bras droit du roi de la planète Mota et en tant que tel vous devez aller zyeuter du côté de l'ordinateur central qui a quelques légers problèmes, et ainsi enrayer la fin du monde qui s'approche. Graphiquement relativement moyen, Phantasy Star II est lorsqu'on y joue un jeu hyper saisissant et qui prend là !

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°10

95%



PSYOBLADE

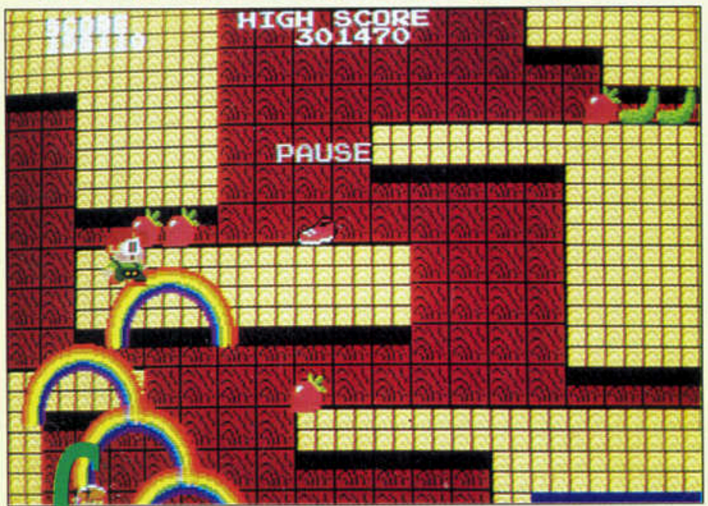


Hey les mecs, j'ai une question vachtement importante à vous poser, alors ouvrez bien vos esgourdes. Est-ce-que vous parlez le Japonais? Non? Alors laissez tomber PsyOblade qui est un jeu d'aventure entièrement dans cette langue. Complètement injouable à moins d'avoir une licence de Japonais, cette production est pour nous inintéressante. Pourtant je suis certain qu'elle ne doit pas être dénuée d'intérêt lorsqu'on la comprend. En un mot comme en cent, PsyOblade est un jeu à éviter...

EDITEUR : SIGMA • TESTE DANS JOYSTICK N°8

20%

RAINBOW ISLANDS



Connu comme le second volet de Bubble Bobble, Rainbow Islands est le parfait jeu de plate-formes. Composé de sept îles aux thèmes variés mais toujours sympathiques, Rainbow Islands vous entraînera dans un univers tout à fait surprenant. Pour gravir les plate-formes, le petit bonhomme que vous dirigez devra construire des arc-en-ciel. Vous servant aussi bien d'arme que d'ascenseur, ces arc-en-ciel peuvent se multiplier en fonction des options récupérées. Maniable, rapide et gai, Rainbow Islands est un chouette jeu.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°10

82%

RAMBO III



Rambo III est une sorte de Commando se décomposant en six étapes, correspondant chacune à une mission différente. Se déroulant suivant un scrolling multi-directionnel excellent, Rambo vous entraînera dans la jungle, dans des complexes ennemis, dans des camps de prisonniers, etc... Graphiquement assez changeant en fonction des niveaux, Rambo III demeure cependant un bon jeu, même si parfois on se sent un peu frustré par l'action. Doté de bonnes musiques, cette production de Sega mérite le coup d'œil.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°9

79%

RASTAN SAGA II



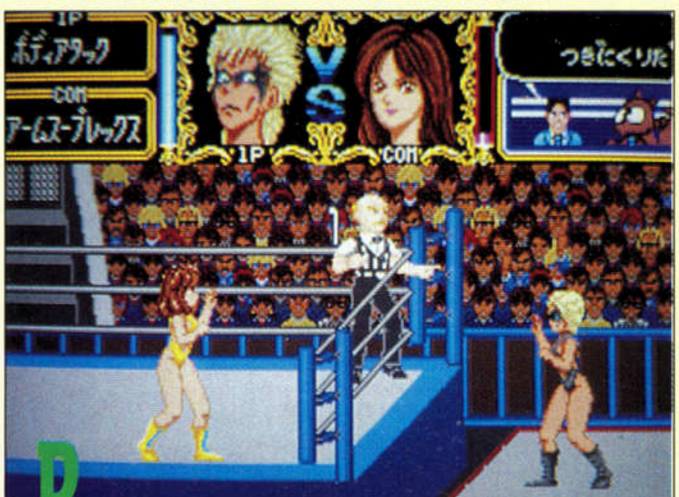
Existant déjà sur PC Engine, Rastan Saga en reprend (malheureusement) toutes les caractéristiques. Dans ce Beat'Em Up, vous jouez le rôle d'un guerrier solitaire qui n'a foi que dans son épée. Graphiquement assez joli, Rastan Saga II est cependant d'une platitude inimaginable. Même si d'une façon générale, les sprites sont d'une taille tout à fait honorable, l'animation elle est à chier, et encore je pèse mes mots. Vous avez compris? Oui, alors parfait, vous pouvez passer votre chemin...

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°9

54%



RINGSIDE ANGEL

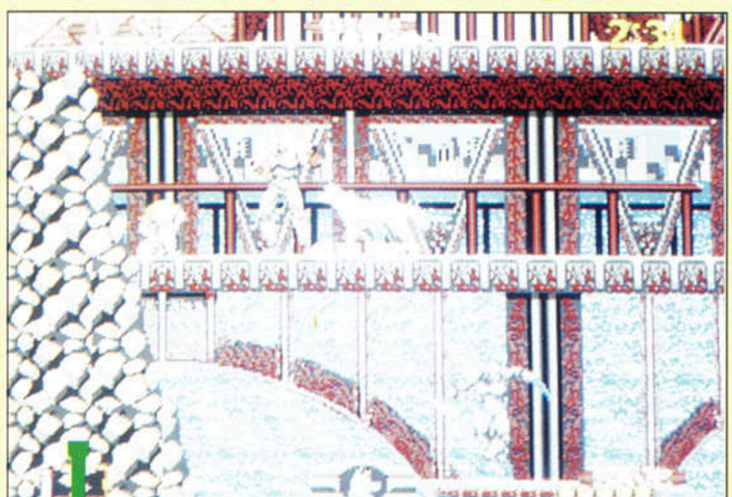


Ringside Angel est la première simulation de catch féminin sur console. Doté d'un nombre impressionnant de prises, ce jeu pour un ou deux joueurs est un véritable régal pour les yeux. Dans des positions pour le moins acrobatiques et inhabituelles, ces catcheuses vous en feront voir pour votre argent. Bien que difficilement maniable au départ, cette simulation est un véritable régal pour les yeux. Un soft drôle et sympa, qui amusera tous ceux qui se sentent lassés par les Shoot'Em Up.

EDITEUR : ASMIK • TESTE DANS JOYSTICK N°13

80%

SHADOW DANCER



Lors de l'établissement de ce hors série, on a longtemps hésité pour sélectionner les meilleurs jeux sur Megadrive et bien longtemps, Shadow Dancer en faisait partie. Tout cela pour vous dire que ce titre de Sega est remarquable. Connu comme la suite de Super Shinobi, Shadow Dancer est un excellent Beat'Em Up dans lequel pour détruire vos ennemis vous pourrez utiliser vos shurikens, mais également les capacités de combat de votre chien ainsi que des sorts magiques détruisant tout à l'écran. Superbe...

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°12

91%

SHIKINJO



Rares sont les jeux de réflexion sur Megadrive, alors quand on aime ça et qu'on en tient un bon, moi je vous le dis: on le garde. Très largement inspiré de Sokoban, dans Shikinjo vous dirigez un petit bonhomme qui doit pousser et accoller deux pièces identiques pour s'ouvrir la voie vers les niveaux supérieurs. Graphiquement fort bien réalisé, Shikinjo est bourré d'options qui permettent d'enrichir son environnement. Bien qu'entièrement en japonais, Shikinjo est un jeu qui mérite le détour.

EDITEUR : SUNSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°17

82%

SPACE HARRIER



Connu des amateurs de salles d'arcade, Space Harrier est un Shoot'Em Up se déroulant sur une trentaine de niveaux entièrement en trois dimensions, avec grossissement de sprites. Malheureusement, dans Space Harrier on a plutôt tendance à s'ennuyer, l'action y étant par trop souvent monotone. De plus, bien souvent, devant la rapidité des mouvements on se fait bourrer la gueule sans vraiment savoir pourquoi, ce qui est des plus gênants. Assez bien réalisé, Space Harrier n'est à conseiller qu'aux nostalgiques de la borne.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°9

55%



SUPER AIRWOLF



Dans Super Airwolf vous tenez le rôle de Spring Fellow Hawk, pilote d'hélicoptère de combat de son état qui pour arrondir ses fins de mois se propose tel un Rambo pour des missions de sauvetage de prisonniers. Super Airwolf se décompose en deux parties, d'une part un Shoot'em Up à la Tiger Heli et d'autre part un jeu à la Commando dans lequel vous devez, mitraillette au poing, tirer sur tout ce qui bouge. D'une réalisation assez moyenne, ce jeu de Kyugo n'est pas des plus passionnants.

EDITEUR : KYUGO • TESTE DANS JOYSTICK N°16

71%

SUPER HANG ON



Yeux rivés à la route, les mains crispés sur le volant vous allez participer à une course à moto effrénée sur tous les continents. Issu des salles de jeu, Super Hang-On est représenté en trois dimensions. Après chaque course, un menu vous permet de sélectionner et d'acheter de nouveaux ustensiles utiles pour customiser votre bécane. Malgré une certaine lenteur dans le scrolling et dans le déplacement de votre moto, Super Hang On est un bon jeu sympa, avec lequel on aime rejouer.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°5

77%

SUPER LEAGUE



Bien que très peu connu en France, le Baseball est l'un des sports les plus pratiqués aux USA et au Japon. C'est pour cette raison que l'on en voit tant sur nos consoles. Dans cette simulation qui peut se jouer à deux, toutes les techniques propres à ce sport peuvent apparemment être envisagées. D'une animation et d'un graphisme tout à fait satisfaisants pour un produit de ce type, Super League satisfera tous les amateurs qui rêvent de batter dur. Les autres pourront passer leur chemin.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°13

75%

SUPER VOLLEY BALL



Seule simulation de Volley Ball sur Megadrive, Sega a bien fait de sélectionner Super Volley Ball pour sa Megadrive. Existant déjà sur PC Engine, cette simulation est un modèle du genre. Bien que le terrain ne soit représenté qu'en deux dimensions, SVB vous permet d'utiliser pratiquement tous les coups et toutes les ficelles propres à ce sport. D'une animation fluide, les mouvements des joueurs sont parfaitement réalistes, cette simulation de Video System est un jeu à posséder.

EDITEUR : VIDEO SYSTEM • TESTE DANS JOYSTICK N°14

85%



STAR CRUISER

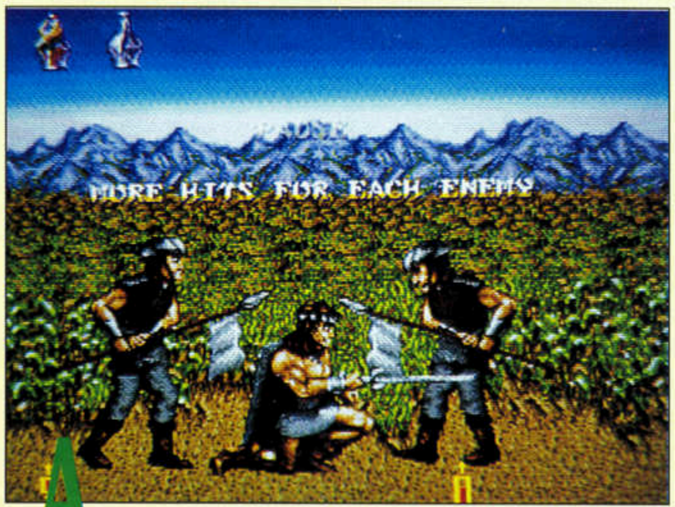


Dans Star Cruiser, vous êtes à l'intérieur d'un croiseur intergalactique, se déplaçant dans un univers tridimensionnel. Alors qu'autour de vous tout est représenté en surface pleine, vous devez sortir d'un labyrinthe dans lequel vous vous êtes engagé et vaincre ainsi le maléfice. Ce jeu d'aventure d'un type assez nouveau pour une console est techniquement assez bon. Mais, il y a toujours un mais, tous les textes et dialogues s'effectuent en Japonais. Conclusion: à n'acheter que si vous voulez faire des progrès.

EDITEUR : NCS • TESTE DANS JOYSTICK N°14

30%

SWORD OF SODAN

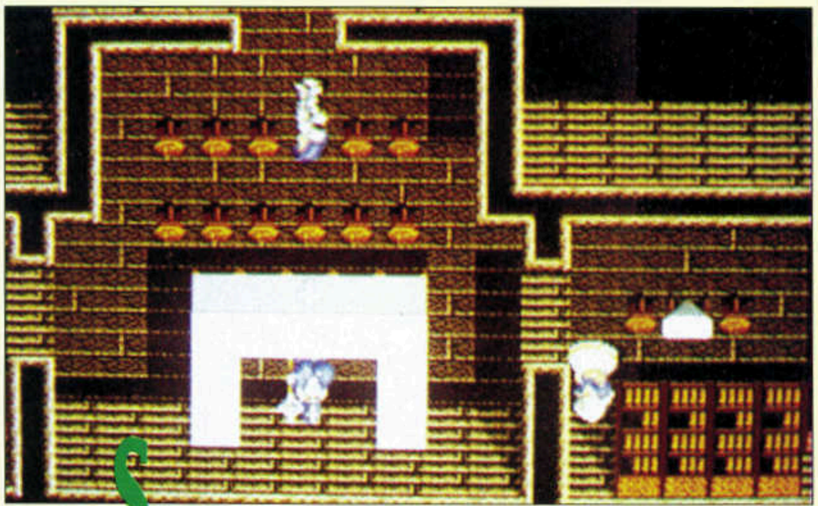


Alors là, mes amis, nous tenons l'une des pires daubes jamais réalisées sur Megadrive. Ce Beat'Em Up issu de l'Amiga, proposant des combattants gigantesques, parfois plus de la moitié de l'écran, est d'un ridicule inimaginable. Même en cherchant bien, on ne trouve dans cette réalisation aucun détail pouvant racheter l'autre. Même le maniement du guerrier est lamentable, c'est vous dire combien Sword Of Sodan est raté. Ce jeu est une insulte à tous les possesseurs de Megadrive, une honte.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • TESTE DANS JOYSTICK

25%

SWORD OF VERMILLON



Sur Megadrive, seuls deux jeux de rôle dignes de ce nom sont disponibles, et parmi eux Sword Of Vermillon. Ici, vous devez vous venger de la mort de votre père et rendre la liberté à votre peuple asservi par l'infâme prince Edward. Tout à fait dans la lignée des jeux bien prise de tête dans lequel vos méninges vont enfin pouvoir servir à quelque chose, Sword Of Vermillon est graphiquement très beau. Moins complexe que Phantasy Star II, ce titre est plus indiqué pour les débutants, bien que...

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°10

90%

TECHNOCOP



En fait Technocop comporte deux jeux en un. Dans une première partie vous devrez rattraper à bord de votre voiture de course des gangsters. Puis dans une seconde, il faudra venir à bout du boss de fin enfoui dans son repère. Sans insister lourdement, cette partie est d'une nullité affolante. L'animation est hachée et le scrolling multi-directionnel une honte pour une machine comme la Megadrive. Allez, un petit conseil, si vous voyez Technocop au détour d'un étalage, détournez donc le regard.

EDITEUR : RAZORSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°13

42%



THUNDER FORCE II



Moins connu que sa splendide suite, Thunder Force II est également un Shoot'Em Up. L'action, selon les niveaux, se déroule de deux manières différentes. D'une part vous visionnerez votre vaisseau du dessus, l'écran scrollant alors dans huit directions, puis dans une autre phase de jeu, vous aurez accès au traditionnel jeu de tir à scrolling horizontal. Parfaitement bien exécuté, Thunder Force II comporte des graphismes simples mais bons. Certes un peu vieux, TF II est un jeu clean.

EDITEUR : TECHNO SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°6

71%

THUNDER FORCE III



Au sein de la rédaction, on a longtemps hésité pour savoir si Thunder Force III allait ou non rentrer dans le top des jeux sur Megadrive. Après maintes réflexions, nous avons choisi Hellfire qui s'il est d'une réalisation moins efficace est en fait plus jouable. Mais attention, n'allez pas croire n'importe quoi! Thunder Force III est lui aussi d'une qualité exceptionnelle, les différents effets spéciaux sont brillants, les divers niveaux riches et les monstres géniaux. Une véritable super production.

EDITEUR : TECHNO SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°8

94%

ARKADOÏD

HOME VIDÉO GAMES

8, rue des Augustins - 57000 Metz	Tél. : 87.36.36.05

MEGADRIVE

- Tiger Heli
- Wrestle Ball
- Valis 3
- Devil Hunter
- Verytex
- Super Airwolf
- Midnight Resistance
- Khageki
- Wadona Forest Special
- Shining Darkness
- Bonanza Brother
- Zero Wing
- Fire Mustang
- Blue Almanac
- Aircus Odyssey
- Alisia Dragoon
- Jewel Master
- Alien Storm
- Sonic the Hedgehog

SUPER FAMICOM

- Populous
- Bombural
- SD Great Battle
- Gradius III
- Actraisers
- Pilot Wing
- F-Zero
- Super Mario World
- Final Fight
- Hole in One
- Big Run
- Darius Twin
- Augusta Master Golf
- Ultraman
- Gundom
- Sim City
- Drakken
- Gadulin
- Super Ultra Baseball
- Goemon
- Y's III



GAME GEAR

- Monaco GP
- Columns
- G-Loc Air Battle
- Pengo
- Zan Gear
- WonderBoy
- Dragon Crystal
- Pro Baseball
- Psychic World
- Woopy Pop
- Head Buster
- Sokoban
- Mickey Mouse
- Chase HQ
- Pop Breaker
- Devilish
- Game Gear Shinobi
- Super Golf
- Ryu Kyu
- Fantasy Zone Gear
- The Wall of Berlin

GAMEBOY

- Nemesis
- R1 Race
- Battle Bull
- In Your Face
- Dr. Mario
- Mr. Chin's G. Paradise
- Contra
- Dragon's Lair
- Bubble Bobble
- Roland Curse
- Kung Fu Master
- Beetle Juice
- R-Type
- Soccer Mania
- Megaman
- Dick Tracy
- The Punisher
- The Simpsons
- Who Framed Roger Rabbit

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz
Renseignements au 87.36.36.05

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________

ADRESSE : ____

CODE POSTAL : __________ VILLE : ______________ TEL : ______________

Titre	Qté	Prix

Frais de port + ________

Total à payer ________

Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT

☐ CARTE BANCAIRE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration : __/__/__

SIGNATURE :

TIGER HELI



Partant sur un avis favorable à cause de son excellente conversion sur PC Engine, Tiger Heli sur Megadrive est un jeu de tir dans lequel vous dirigez un hélicoptère fort décevant. Bien qu'animé par un petit scrolling horizontal pour agrandir l'aire de jeu, la réalisation de ce Shoot'Em Up est assez décevante. Ainsi les couleurs sont criardes et les décors que très peu variés. D'une difficulté redoutable, certainement le plus dur d'entre tous, Tiger Heli est un jeu très quelconque sur Megadrive.

EDITEUR : TRECO • TESTE DANS JOYSTICK N°15

70%

TOURMAMENT GOLF



Première simulation de Golf chronologiquement parlant à être disponible sur Megadrive, Tourmament Golf n'en est pas moins intéressant. Bien que moins riche et comportant moins d'effets spéciaux que PGA Tour Golf, cette simulation est également tout à fait honorable. En tournoi, par exemple, vous pourrez affronter jusqu'à seize joueurs dont quatorze pourront être dirigés par la console, ce qui n'est pas une mince affaire. Graphiquement excellent, on préfèrera tout de même PGA Tour Golf, un poil plus sophistiqué.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°13

88%



TRAMPOLINE TERROR



Une grille maléfique anéantit petit à petit votre peuple. Pour la détruire vous devez sauter sauter dessus à l'aide d'un trempoline dispersé un peu partout tout en évitant les petits monstres qui vous courent après. Présentant des graphismes assez enfantins, animé par un excellent scrolling multi-directionnel sur deux plans et doté d'une très bonne maniabilité, Trampoline Terror n'est pas un jeu très motivant, même si l'action se déroule sur un total de trente-trois niveaux.

EDITEUR : NCS/DREAMWORK • TESTE DANS JOYSTICK N°13

67%

TRUXTON



Truxton est certainnement le tout premmier jeu de tir sur la Megadrive. Assez peu compétittif devant des Verytex, des Aleste ou mêmme devant des Tiger Heli, Truxton possèdde tout de mêmme quelques carractéristiques intéressantes. Entièremment annimé par un scrolling verticcal, ce Shoot'Em Up vous permet grâce à des options d'amplifiier la force de vos tirs, d'augmentter votre célérrité ou d'engranger des méggabombes détruisant tout sur leur passage. Ce jeu ne convaincra ceppendant que les proffanes, les autres irront ailleurs.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°9

66%

TWIN HAWK



Alors là, il n'y a pas énormément de problème, Twin Hawk, également connu sous le nom de Flying Shark dans sa version japonaise, est une véritable petite daube de Shoot'Em Up. Alors que le jeu se déroule suivant un scrolling vertical assez lent, le décor lui ne change pratiquement jamais. Tout comme les ennemis à abattre qui se résument en trois groupes: les bateaux, les chars et les avions. D'une réalisation correcte, mais pas explosive, Twin Hawk a du mal à rivaliser avec les productions actuelles.

EDITEUR : TAOPLAN • TESTE DANS JOYSTICK N°8

53%

VALIS III



Témouine (!) de l'enlèvement de ses sœurs par un tyran satanique, Yoko, l'héroïne de cette aventure, part à leur recherche. Comme vous le savez sans doute déjà, Valis III est un beat'Em Up à scrolling multi-directionnel issu du CD de la PC Engine. Graphiquement nettement moins peaufiné que sur Laser, Valis III comporte néanmoins sur Megadrive pas moins de neuf niveaux. Doté d'une bonne animation, d'une maniabilité correcte mais par toujours convaincante, Valis III est un jeu difficile et prenant.

EDITEUR : TELENET JAPAN • TESTE DANS JOYSTICK N°16

84%



VERYTEX



Ahhh, ce Shoot'Em Up à scrolling vertical sur six niveaux est la source d'une guerre impitoyable entre moi (Destroy) et sieur AHL. Pourquoi? Tout simplement parce que nous ne sommes pas du tout d'accord quant à la qualité de Verytex. Moi, je le trouve efficace, d'une difficulté croissante et techniquement remarquable, lui trouve que c'est une bavure d'une nullité flagrante. Tsss, c'est pas vrai d'entendre des choses comme ça, mon pauvre Alain, rejoues-y donc encore un coup, tu verras, Verytex est bon. Sans rancune, hein ?

EDITEUR : ASMIK • TESTE DANS JOYSTICK N°16

85%

VOLFIED



Très largement inspiré du célèbre Qix de l'arcade, Volfied est un jeu dans lequel vous devez former des rectangles afin qu'ils remplissent plus de 75% de l'écran, sans pour cela vous faire toucher par la bête hantant chaque niveau. D'un concept de base assez simple, Volfied est un jeu passionnant. Il est cependant regrettable que sa réalisation sur Megadrive ne soit pas toujours à la hauteur de cette machine, la maniabilité de ce jeu de Taito est trop souvent aléatoire. Dommage car Volfied est un bon titre.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°14

72%

WARDNER



Gai, entraînant, sympathique, palpitant, parfois énervant, Wardner est un jeu de plate-formes qui se déroule sur un total de six niveaux. A la recherche de votre sœur enlevée par une force obscure, vous devrez surmonter une bonne tonne d'obstacles tels que des scies sauteuses ou des rouleaux compresseurs. De plus, à la fin de chaque niveau un boss de fin viendra vous chercher des noises. Assez peu attractif au départ, Wardner est un jeu qui au bout de quelques minutes devient une véritable drogue, dont il est difficile de se séparer.

EDITEUR : VISCO • TESTE DANS JOYSTICK N°17

84%

WHIP RUSH



Whip Rush est un jeu de tir qui se déroule tantôt horizontalement, tantôt verticalement. Très largement inspiré de R-Type (qui demeure l'imperturbable référence dans le genre), Whip Rush est d'une excellente réalisation. Au cours des différents niveaux que vous aurez à surmonter, vous pourrez modifier à volonté la vitesse de votre vaisseau, affronter plus de vingt-cinq ennemis, entendre une quinzaine de bandes sonores, bref vous n'allez pas vous ennuyer. Bien qu'un peu terni par les mois, Whip Rush reste un bon Shoot'Em Up.

EDITEUR : NCS • TESTE DANS JOYSTICK N°7

80%



WONDERBOY III

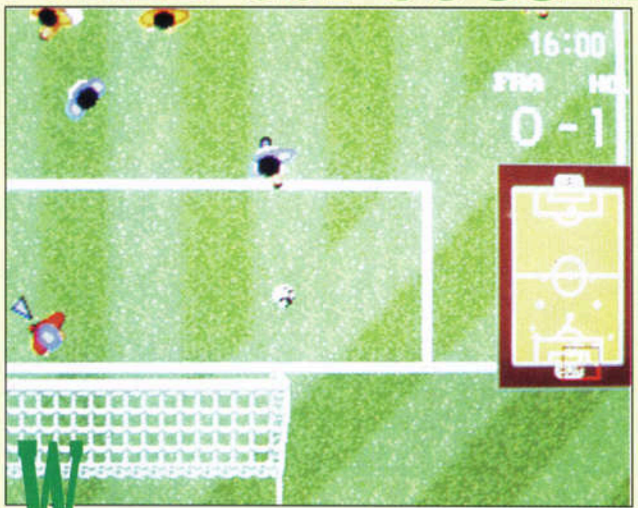


Wonderboy est sans doute l'un des héros les plus connus des jeux vidéo. Dans cette réalisation également réputée sous le nom de Monster Lair, on retrouvera donc la petite vedette sautillante de Sega, qui aura une fois de plus fort à faire pour venir à bout des dix niveaux qui l'attendent. Alors que toute l'action se déroule suivant un scrolling horizontal entièrement indépendant de vos déplacements, Wonderboy est d'une réalisation très moyenne. Un jeu assez décevant surtout lorsqu'on connaît la version sur CD Rom.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°14

72%

WORLD CUP SOCCER

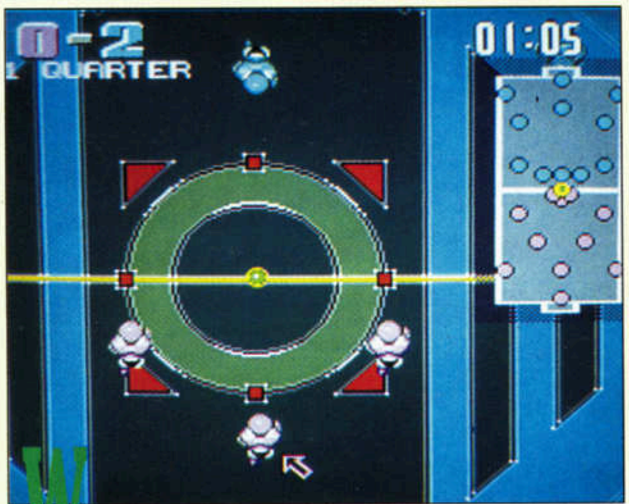


World Cup Soccer vous entraînera dans les méandres de la coupe du monde de football. Prenez en main la destinée de l'une des 24 équipes disponibles, assurez la victoire en dribblant, fauchant, passant la balle à vos coéquipiers. Le terrain est représenté vu du haut et animé par un scrolling multi-directionnel. Très rapide dans l'action, World Cup Soccer est cependant assez difficilement manœuvrable. Graphiquement assez léger, cette simulation a comme principal avantage de pouvoir se jouer à deux.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°10

73%

WRESTLEBALL

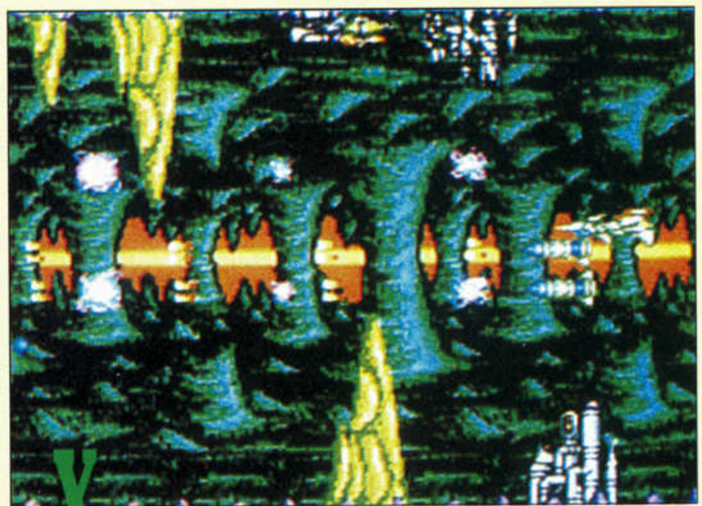


Wrestleball est la parfaite combinaison entre le jeu de baston et le football américain. Alors que le terrain est vu du haut et qu'un scrolling multi-directionnel permet de suivre l'action en cours, vous devez franchir la défense adverse pour marquer le plus de point possible. Très largement inspiré de Speedball sur ST ou Amiga, Wrestleball souffre cependant d'un très grand manque de maniabilité, ce qui provoque un certain énervement de la part du joueur. Dommage donc, car ce jeu aurait pu être excellent.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°16

70%

XDR



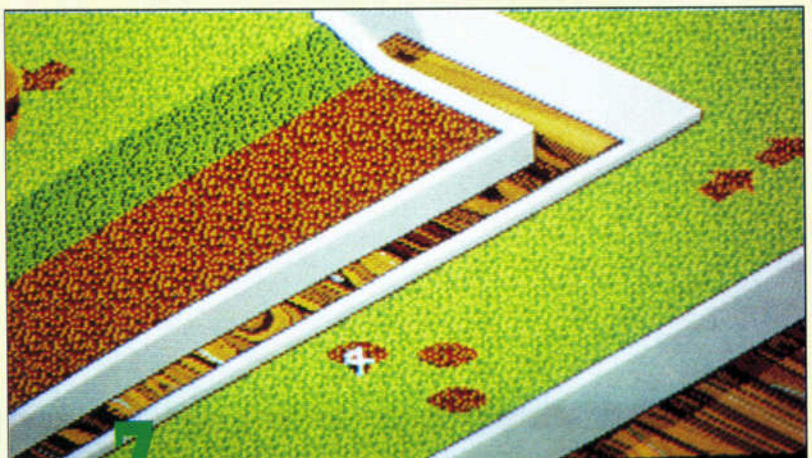
XDR est une fois de plus un Shoot'Em Up à scrolling horizontal. Comportant tous les ingrédients qui sont censés faire de lui un bon jeu, la qualité de cette production aurait plutôt tendance à raser les pâquerettes. C'est moche, c'est pas beau, ça se traîne de bout en bout, les couleurs sont nulles, inadéquates et criardes, le scrolling est lent et saccadé, bref le tout est à gerber. Il est même difficile de rester 30 secondes devant l'écran sans éclater de rire devant ce titre honteux.

EDITEUR : UNIPACC • TESTE DANS JOYSTICK N°9

35%



ZANY GOLF



Zany Golf est la toute première simulation de minigolf sur Megadrive. En fait, ce n'est pas vraiment une simulation, mais plutôt un jeu dans lequel vous devez mettre une petite balle dans un trou. D'une réalisation complètement folle, puisque vous devrez surmonter des obstacles aussi fous que des hamburgers sauteurs, des moulins à vent ou des plaques aimantées, Zany Golf a un look plutôt séduisant. Bourré de bonnes idées, la technique souffre d'un grand manque de sérieux. Un soft juste moyen...

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • TESTE DANS JOYSTICK N°12

67%

ZOOM



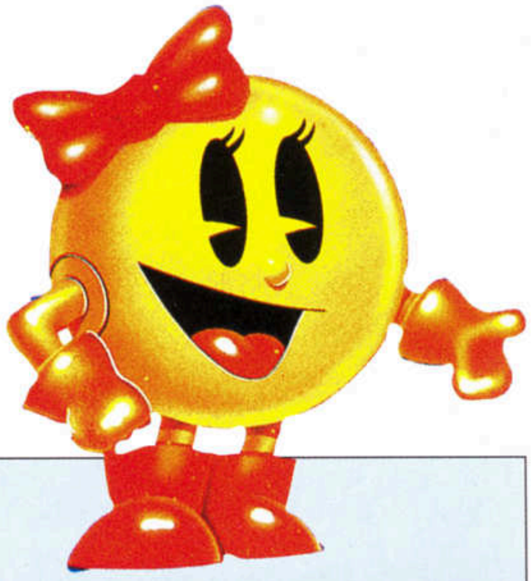
Zoom est une espèce de petite boule qui pour passer au niveau supérieur doit repeindre tous les carrés contenus dans une forme géométrique différente à chaque fois, tout en évitant les ennemis qui le suivent à la trace. Pour arriver à la fin de ce jeu, vous devrez franchir une trentaine de tableaux. D'un graphisme plutôt simple, mais surtout d'une maniabilité en dessous de tout pour une machine comme la Megadrive, Zoom est un jeu très moyen, qui n'a pas vraiment sa place sur la seize bits de Sega.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°9

46%

lynx

Atari avait inventé la première console il y a une dizaine d'années, bien avant que les Japonais ne monopolisent ce marché. Aujourd'hui ce fabricant fait un come-back avec une console portable qui ne manque pas d'atouts.





Qu'est-ce que la Lynx et l'Amiga ont en commun? C'est la même équipe qui a conçu ces deux machines. Alors, il ne faut pas s'étonner si la Lynx est une console portable très performante qui surclasse les autres consoles portables sur un plan technique, à l'exception de la PC Engine GT. Il n'y a vraiment rien à redire, que ce soit au niveau des capacités de la machine ou en ce qui concerne la prise en main, sauf peut être que la Lynx est un peu encombrante pour une console portable. Toutefois, ce léger défaut sera corrigé avec la nouvelle Lynx recarrossée qui devrait être commercialisée vers la fin de l'année.

La ludothèque de cette console n'est pas encore très fournie, bien que de nouveaux programmes aient été commercialisés aux USA ces derniers temps, mais Atari France semble avoir quelques difficultés à publier ces nouveautés dans notre pays. Comme on pouvait s'y attendre, les éditeurs japonais boudent systématiquement cette console, ce qui est un sérieux handicap pour la Lynx, tant au niveau de la quantité que de la qualité des programmes. En revanche, de nombreux éditeurs américains et anglais développent leurs meilleurs titres sur cette console. Epyx est particulièrement présent, ce qui s'explique par le fait que c'est cet éditeur qui devait distribuer la Lynx, avant qu'il ne soit contraint de la revendre à Atari à la suite de sérieux problèmes financiers. La Lynx est encore assez pauvre en accessoires, bien qu'elle dispose depuis peu d'un pare-soleil, d'un adaptateur sur allume-cigare, ainsi que d'une mallette de rangement. De plus, la Lynx est vendue avec un câble permettant de relier plusieurs machines entre elles.

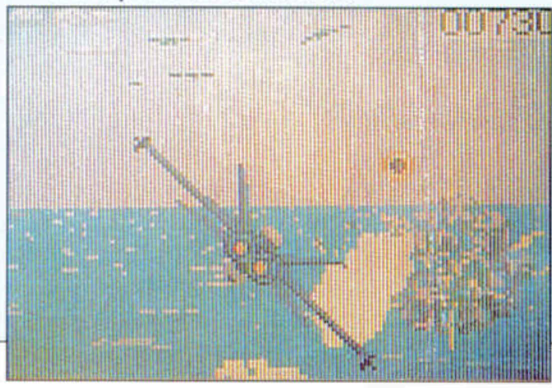
DIMENSIONS (MM) :	**270 X 105 X 40**
POIDS :	**680 G**
PRIX :	**990 F**
MICROPROCESSEUR :	**65C02**
TAILLE DE L'ECRAN :	**86,34 MM**
RESOLUTION :	**160 X 102**
MEMOIRE VIVE :	**64 KO**
PALETTE :	**4096**
COULEURS AFFICHABLES :	**16**
SON :	**4 VOIES MONO**
AUTONOMIE :	**3 HEURES**
ALIMENTATION :	**6 PILES AA OU ADAPTATEUR SECTEUR**
PRIX MOYEN DES JEUX :	**240 F**



Blue Lightning

Aux commandes du dernier modèle d'avion de chasse, le Blue Lightning, vous devez rivaliser de prouesses et d'adresse pour arriver au bout de la mission que l'on vous à donné. Alors que le jeu se déroule sur une bonne trentaine de missions, des dizaines d'avions ennemis vont barreront la route. A chaque nouvelle étape, une nouvelle mission. Ainsi vous devrez anéantir un convoi en marche, passer au travers des collines, affronter les pires dangers pouvant survenir à chaque instant, négocier avec brio les ravitaillements pour devenir le champion toutes catégories des pilotes de haut rang.

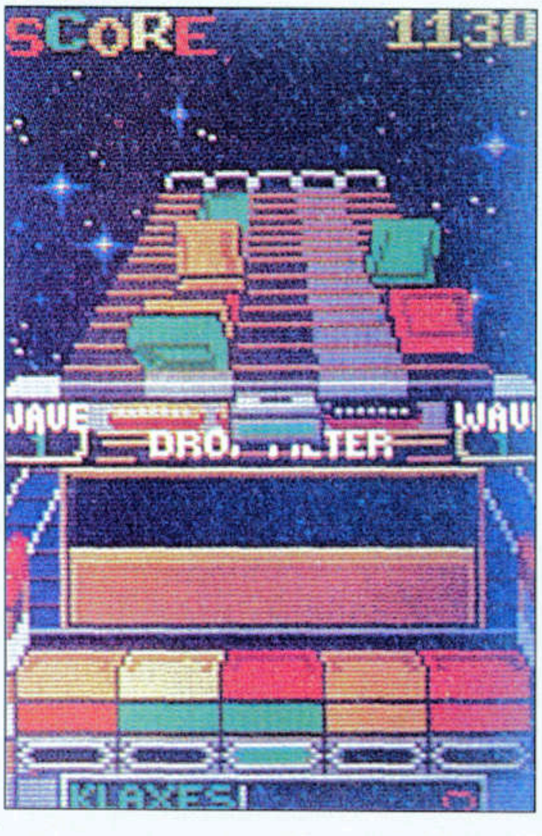
Pourtant la recette de Blue Lightning n'est pas très difficile à comprendre. Vous prenez l'After Burner des Arcades, vous réduisez ses dimensions au vingtième, vous le transférez sur Lynx en y ajoutant un système de code permettant de rejouer au niveau où vous aviez perdu et hop en deux coups de cuillère à pot le tour est joué et vous avez un jeu que l'on pourrait qualifier de magnifique. Au cours du jeu, l'impression de trois dimensions est parfaitement bien rendue par des effets de relief au niveau du sol qui fonce sur vous à vive allure. Le nombre d'ennemis et de tirs adverses présents simultanément à l'écran est tout bonnement incroyable, on savait que la Lynx avait jusqu'à une infinité de sprites à l'écran, mais il fallait vraiment le voir pour le croire. D'un intérêt peut-être un peu limité, par le thème même de Blue Lightning, ce jeu d'Epyx révèle tout de même de réelles capacités au niveau de la machine. Un jeu irréalisable sur la Gamegear par exemple, dont tout le monde parle actuellement.



EDITEUR : EPYX • TESTE DANS JOYSTICK N°3

MEGASTAR joystick

Klax

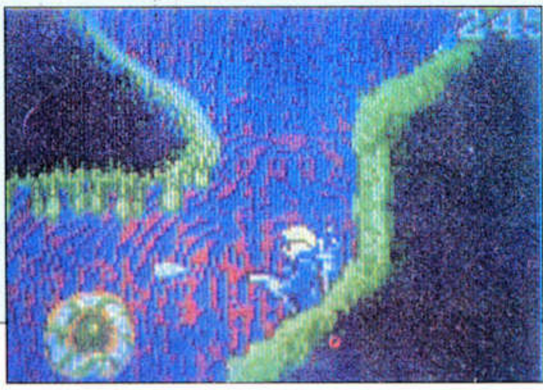


Ce jeu a fait son apparition dans les salles d'arcade à la suite du succès de Tetris et depuis, des conversions ont été réalisées sur à peu près tous les formats, aussi bien consoles que micros. Le principe du jeu est on ne peut plus simple: des pièces de couleurs différentes arrivent sur un tapis roulant et il faut les aligner par couleur pour les faire disparaître. Plus les figures réalisées sont complexes, plus vous marquez de points et il faut réaliser un certain nombre de figures imposées pour passer au niveau suivant. Dans un premier temps, on essaye de réaliser des alignements de cinq pièces pour réaliser des scores importants, mais lorsque la vitesse s'accélère dans les niveaux supérieurs il n'est plus question de finasser et on se borne à tenir le coup sans prendre de risques. Klax est un programme passionnant qui se situe entre Tetris et Columns et qui est à son avantage sur une console portable. Cette version présente la particularité d'être verticale, c'est à dire qu'il faut tenir la console dans le sens de la hauteur. Le meilleur jeu d'action / réflexion sur la Lynx.

EDITEUR : TENGEN • TESTE DANS JOYSTICK N°17

SLIME WORLD

Vous incarnez Todd, un célèbre voyageur inter-galactique. Lors de l'une de ses expéditions, il tombe nez à nez avec un vaisseau spatial apparemment déserté par ses occupants. Prenant son courage à deux mains, Todd décide d'y pénétrer. Quel n'est pas son étonnement lorsqu'il découvre, gisant par terre, le carnet de bord du capitaine mentionnant l'existence dans un univers parallèle encore inconnu, du pays vaseux (tradition littérale de Slime World). Ce pays est un réalité le refuge de toutes les bestioles les plus dégueulasses qu'a pu engendrer la galaxie depuis sa naissance. Mais il est également le temple d'un gigantesque trésor. Pour venir à bout de cette aventure, vous devez récolter tous les joyaux dispersés dans ce monde fantastiquement répugnant. Pendant votre recherche, vous serez amené à sauter, grimper, plonger dans des petites rivières souterraines et combattre des ennemis repoussants. Heureusement, pendant le jeu, les choses sont facilitées par des objets que vous pourrez récupérer. Ainsi Todd pourra améliorer son armement, utiliser des méga-bombes détruisant tout à l'écran, se protéger grâce à des slime shields (un bouclier anti-vase!) le rendant invulnérable pendant quelques instants. Une carte présente à chaque instant pourra également vous permettre de vous situer dans la centaine de grottes visitables. Utilisant pleinement les capacités de la Lynx en matière de grossissement de sprites et de zoom, l'univers de Slime World est à chaque instant en perpétuel mouvement. Tout le jeu se déroule selon un scrolling multi-directionnel excellent et l'action se mêle à la perfection avec la partie recherche de ce jeu. En mettant de côté la bande sonore qui n'est pas toujours à la hauteur, Slime World est une excellente manière de passer son temps libre en jouant.

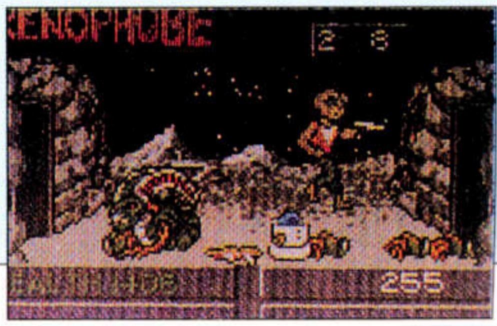


EDITEUR : EPYX • TESTE DANS JOYSTICK N°10

XENOPHOBE

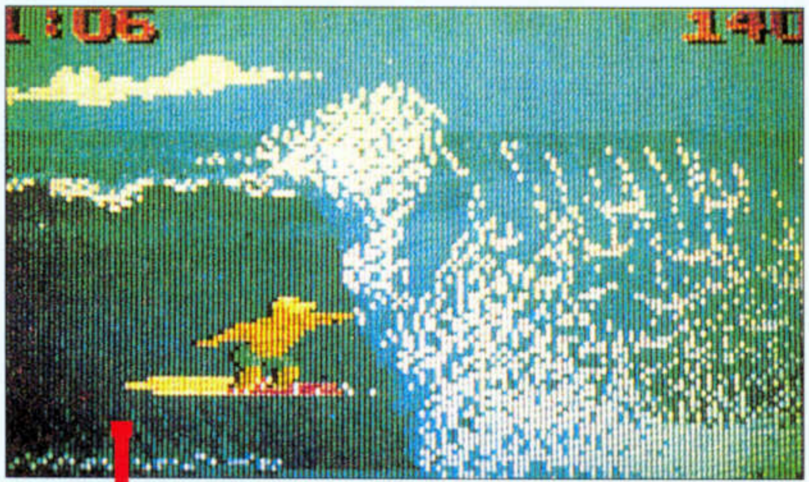
Depuis quelques temps, les choses ne se déroulaient plus vraiment normalement dans la galaxie et les radars étaient tous en éveil. Tout à coup, un beep retentissant dans toute la salle de contrôle se fit entendre. L'alerte était donnée, la station orbitale KVX-B53A était envahie par des hordes d'extra-terrestres enragés. En tant que chasseur d'élite, votre mission est d'anéantir toutes ces créatures hostiles et de rendre à la station spatiale toute la sérénité et le calme qui étaient sienne, avant que ces événements ne se produisent. Reprenant à peu près le scénario d'Alien, Xenophobe est un jeu d'action/aventure dans lequel vous dirigez un aventurier téméraire choisi par des mains de maître parmi les neuf inconscients qui s'étaient proposé pour cette mission.

C'est vrai que pour aller sur la station orbitale KVX-B53A, il fallait être complètement stone. C'est simple, chaque salle que vous aurez à visiter contient au bas mot cinq monstres qui ne cherchent qu'à vous bouffer. Chaque espèce possède ainsi des caractéristiques, lors des bagarres qui leur sont propres. Les Critters (non, pas ceux du film), s'accrochent à leurs victimes et aspirent leur peau jusqu'à ce que mort s'en suive. Pour vous en débarrasser il faut sauter et gesticuler dans tous les sens tel Yannick Noah dans Saga Africa (grave!). En tout six types de monstres viennent vous prendre la tête au cours des 23 niveaux que comporte Xenophobe. Se déroulant entièrement selon un scrolling horizontal sur un plan, ce jeu de Bally est un jeu riche, l'action ne se déroulant pas toujours de manière linéaire. Certaines bases sont d'ailleurs de véritables labyrinthes inextricables remplis d'ascenseurs et de pièges mortels. Graphiquement excellent, Xenophobe vous fera passer de nombreuses heures devant l'écran de votre Lynx.



EDITEUR : BALLY • TESTE DANS JOYSTICK N°12

CALIFORNIA GAMES

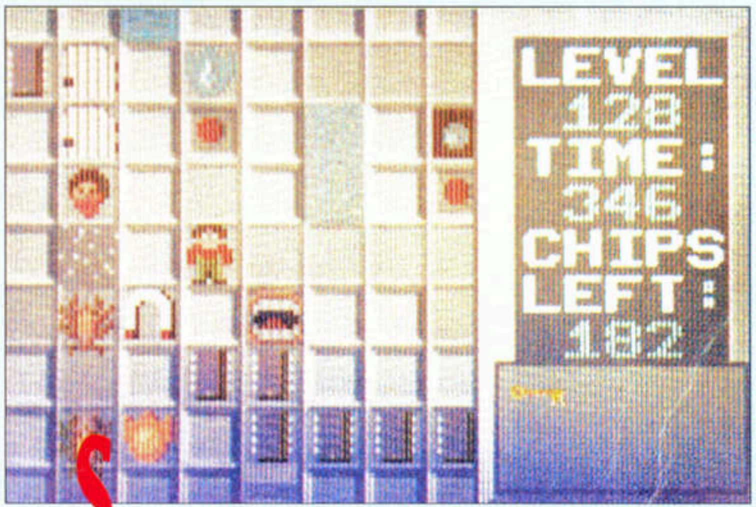


Livré avec la machine, California Games est un jeu vous permettant de participer à quatre épreuves-symbole de la joie de vivre californienne. Au programme: le BMX, le Surf (l'épreuve la plus passionnante et la mieux réalisée avec effet de zoom sur les vagues, etc), le footbag dans laquelle vous devez faire rebondir le plus de fois possible une balle sans la faire tomber à terre et le Skate qui se révèle être l'épreuve nécessitant le plus d'entraînement. Techniquement parfait, ce jeu est également brillant.

EDITEUR : EPYX • TESTE DANS JOYSTICK N°3

88%

CHIP'S CHALLENGE



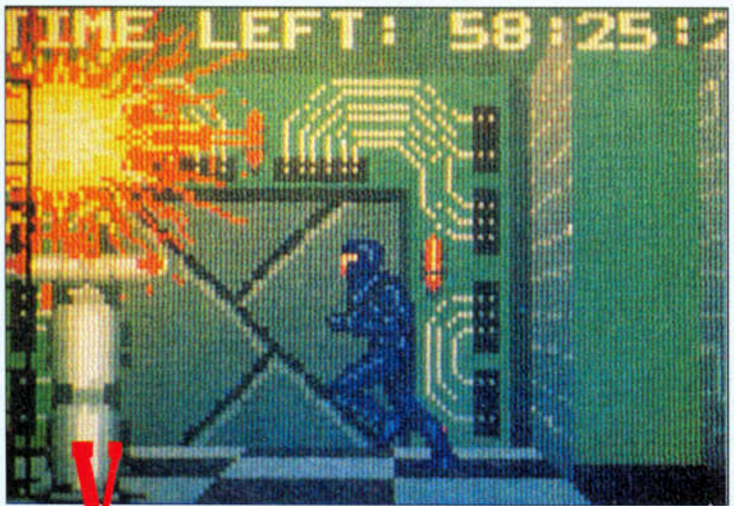
Si il y a bien un jeu prise de tête c'est assurément Chip Challenge. Avant de rejoindre la belle Melinda, notre ami Chip devra résoudre pas moins de 144 puzzles, ouvrir les trappes, découvrir des clés enchantées et prendre les puces électroniques dispersées tout au long des niveaux pour assurer la bonne marche de son périple. Animé par un scrolling multi-directionnel excellent, Chip's Challenge est une brillante composition entre le jeu d'action et le jeu de réflexion. Une alliance parfaite pour un jeu tout aussi intéressant.

EDITEUR : ATARI

79%



ELECTROCOP



Votre mission consiste à aller délivrer la fille du président qui s'est fait kidnapper par des robots devenus fous à lier. Le jeu se déroule entièrement dans le complexe robotisé où se trouve cette ravissante personne. Composé de portes avec codes secrets, de sols électrifiés et d'ascenseurs assurant votre progression dans le complexe ennemi, Electrocop est un jeu d'action/aventure dans lequel vous dirigez un flic dans un univers en 3D. D'une maniabilité un peu douteuse, Electrocop reste un bon jeu, prenant et difficile.

EDITEUR : EPYX • TESTE DANS JOYSTICK N°3

78%

GATES OF ZENDOCON

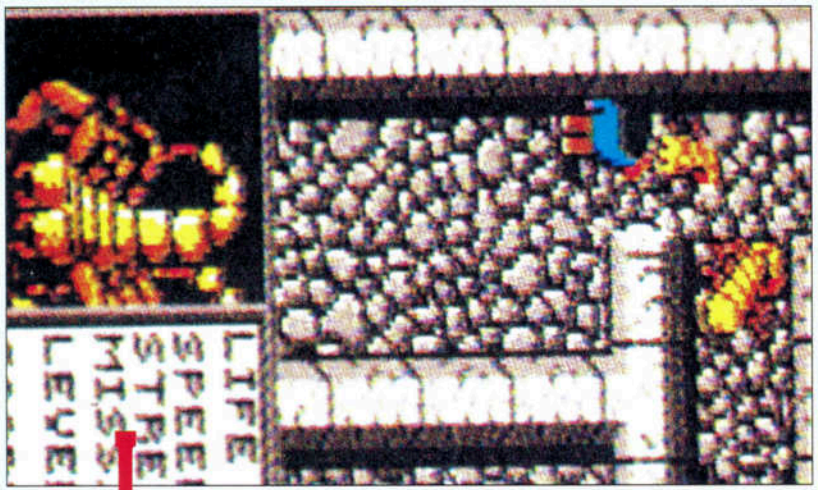


Capturé par les druides de l'araignée géante Zendocon, vous devez vous échapper de sa gigantesque toile, parsemée de pièges mortels. Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui monte et qui descend histoire d'agrandir l'écran, est constitué d'un très grand nombre de niveaux ponctués par une terreur de fin diabolique. D'une réalisation étonnante pour une console portable, Gates Of Zendocon est un bon jeu de tir. De plus, à la fin de chaque stage un mot de passe permet de reprendre une partie en cours.

EDITEUR : EPYX • TESTE DANS JOYSTICK N°3

76%

GAUNTLET

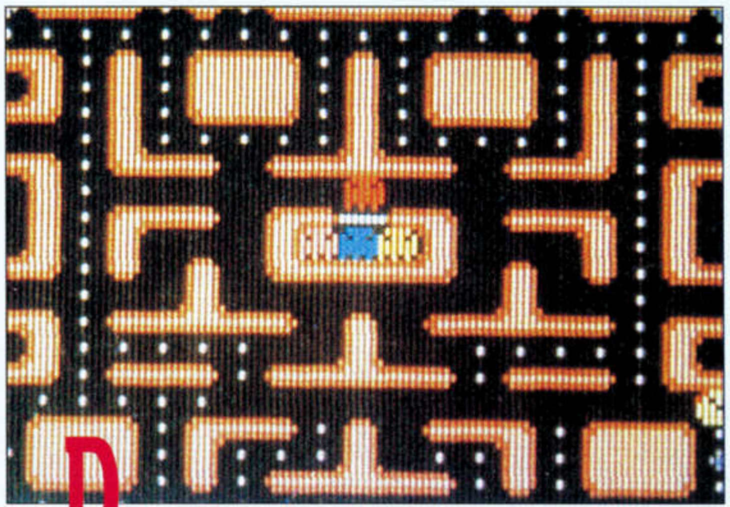


Issu des bornes d'arcade où ce jeu d'arcade typique avait connu un vif succès de la part du public, Gauntlet III est sur Lynx parfaitement adapté. Alors que vous naviguez dans un dédale de labyrinthes animés par un scrolling multi-directionnel, vous devrez à chaque fois trouver la sortie en vous débarrassant des incessantes attaques ennemies. Seul, Gauntlet est un peu ennuyeux, mais lorsqu'on y joue à plusieurs, il retrouve toute sa valeur et le plaisir de dégommer des monstres à la pelle est un véritable régal.

EDITEUR : TENGEN • TESTE DANS JOYSTICK N°8

82%

MS. PAC - MAN



Depuis le temps où ce jeu était à l'affiche en borne d'arcade, jamais, ô grand Dieu du jeu, jamais, on n'a pu se dépêtrer de la famille des Pac-Man. Tant mieux, diront certains, ahhh quelle chiotte diront d'autres (les plus vulgaires, assurément!), une chose est pourtant certaine, Ms Pac Man sur Lynx ne révèle aucune surprise particulière, sauf le fait peut-être de pouvoir choisir son niveau de départ. Doté des mêmes sons et bandes sonores que la version originale, Pac Man, on aime ou on n'aime pas.

EDITEUR : ATARI • TESTE DANS JOYSTICK N°12

75%



PAPERBOY



Durant les vacances d'été vous avez dégoté un job comme livreur de journaux. Sur votre bicyclette à quatre sous, vous devez balancer les quotidiens à livrer dans la boîte aux lettres des personnes abonnées. Tout en évitant les divers obstacles venant lui casser les pieds, notre Paperboy devra assurer un service rapide et faire le minimum d'erreurs tout au long de la semaine. Animé par un scrolling oblique excellent mais avec une maniabilité assez médiocre, Paperboy est un jeu que l'on pourra oublier.

EDITEUR : TENGEN • TESTE DANS JOYSTICK N°13

65%

RAMPAGE



Rampage est l'adaptation d'un jeu d'arcade dans lequel vous êtes dans la peau d'une espèce de chimpanzé, digne successeur du roi Kong. Dans le rôle du méchant, vous devrez détruire tous les bâtiments qui se présentent à vous. Escalader les parois abruptes, et taper du poing pour faire éclater ces ouvrages qui dans votre tête n'ont pas lieu d'être. Pouvant se jouer jusqu'à quatre simultanément et malgré une bonne réalisation générale, ce jeu d'Atari a énormément de mal à convaincre et devient même vite rasant.

EDITEUR : ATARI • TESTE DANS JOYSTICK N°10

68%

ROAD BLASTER



Pour retrouver une certaine liberté occultée par des crétins débiles de la pire espèce, un professeur a mis au point l'arme du futur. Cette arme se présente sous la forme d'une voiture avec lasers et bombes thermiques. Road Blasters est une adaptation de café. La voiture est vue de derrière et la piste défile à vive allure. De temps en temps il faut ramasser des bonus permettant de faire le plein. Assez soigné graphiquement, ce jeu de Tengen lasse cependant assez rapidement le joueur.

EDITEUR : TENGEN • TESTE DANS JOYSTICK N°13

70%



ROBO SQUASH



Au 31ème siècle, la distraction préférée des citoyens de la terre est le Robo Squash. Dans ce jeu de casse-brique, vous dirigez une palette vue du dos, les briques et autres adversaires lui faisant face. Le but du jeu est de capturer le plus de balles possibles, tout en défaisant l'araignée gardienne de chaque niveau. En touchant certaines briques, certaines options pourront vous faciliter la tâche. Utilisant les techniques de zoom propres à la Lynx, Robo-Squash est un excellent compromis entre le jeu de tir et le casse-brique.

EDITEUR : ATARI • TESTE DANS JOYSTICK N°12

77%

RYGAR

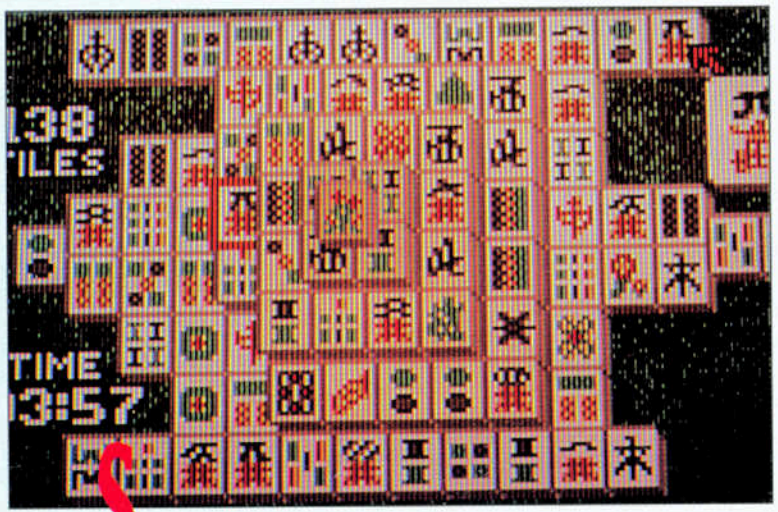


Sélectionné parmi les meilleurs, Rygar n'a qu'un seul objectif: bannir les forces du mal de sa planète. Pour ce faire il devra franchir 23 niveaux, s'aider d'onze options assez diverses lui permettant de se transformer en une véritable sauterelle tuant ses adversaires en leur sautant dessus ou d'augmenter son potentiel de feu. Bien que Rygar soit le premier Beat'Em Up sur Lynx, ce jeu de Tecmo est d'une action assez lente et les adversaires à détruire parfois trop statiques, mais reste un jeu tout à fait valable.

EDITEUR : TECMO • TESTE DANS JOYSTICK N°14

76%

SHANGHAI



Shanghaï est un jeu de réflexion basé autour d'un ancien jeu chinois appelé Mah-Jong. Converti sur pratiquement toutes les machines, dans Shanghaï vous devez éliminer deux à deux des pièces identiques tout en prenant soin de respecter les règles de ce jeu. Présentant sur cette machine certaines options inédites, comme la possibilité de zoomer sur les pièces pour parfaitement se rendre compte de leur graphisme ou de choisir l'une des huit configurations possibles. Un jeu passionnant pour tous les fanas de réflexion.

EDITEUR : ATARI • TESTE DANS JOYSTICK N°10

90%

UN KILO DE CAROTTES



Ce kilo de carottes est vraiment la livraison originale de l'année. Et pour une fois, ce n'est pas un produit japonais, puisqu'il vient en droite ligne des plantations carotifères du bas-Béarn. Pour ce qui est du scrolling multi-directionnel, c'est nul, mais nutritivement parlant, sur le plan de la nourriture, au niveau de l'alimentation, c'est un décor parfait, qui sert de toile de fond à l'alien qu'on s'apprête à bouffer, j'ai nommé l'émincé de porc avec son pruneau en guise de monstre de fin de niveau. Ne ratez pas le kilo de carottes, vous le regretteriez, à moins que vous n'aimiez pas ça.

EDITEUR : LE PRIMEUR DU COIN • JAMAIS TESTE DANS JOYSTICK

8f/kg



ZARLOG MERCENARY



Zarlog Mercenary est encore aujourd'hui le seul et unique jeu de tir à scrolling vertical sur la console portable d'Atari. Pour arriver au monstre final, il faudra vous assurer d'avoir accompli votre tâche avec bravoure et que des six niveaux franchis, il n'en reste plus un. A la fin de chacun d'entre eux, un marchand galactique vous permettra de vous ravitailler en armes et en munitions, grâce au brouzoufs que vous aurez collecté. D'une réalisation fort sympathique avec de très bons graphismes, ce Shoot'Em Up est un bon titre.

EDITEUR : EPYX • TESTE DANS JOYSTICK N°12

79%

LA VIE



La vie est un truc vraiment super. Malheureusement, on n'en a qu'une et on peut déplorer l'absence d'option Continue. Le scrolling est pas mal, mais il faut courir très vite; en revanche, il est automatiquement multi-directionnel et différentiel. Les monstres de fin de niveau sont particulièrement atroces, surtout les copains. De temps en temps, des bonus apparaissent, sous la forme de nanas. Ah, vous trouvez que ce texte est humoristique. Pas du tout. A mesure que j'écris ça, je me rends compte de la vanité de toutes choses. Je crois que je vais arrêter, c'est trop déprimant. La vie est une tartine de merde, et à la fin on meurt.

EDITEUR : VARIABLE SELON RELIGIONS • TESTE DANS JOYSTICK ENTRE LES LIGNES

67 *ans pour les hommes*
74 *ans pour les femmes*

game boy

La Game Boy, ça tient dans la main, ça tient dans la poche. Cet appareil à mi-chemin entre les jeux à cristaux liquides d'hier et les nouvelles consoles portables couleur remporte un fantastique succès à travers le monde.



Avec la Game Boy, Nintendo s'est engouffré le premier dans un créneau qui semble promis à un bel avenir: les consoles portables. Il n'existe qu'un modèle unique de la Game Boy, ce qui fait que les cartouches sont toujours compatibles quelle que soit leur provenance. Si cette première console portable ne présente pas des performances techniques particulièrement impressionnantes, elle est très attractive de par son format réduit, ainsi que par son excellente prise en main. L'écran monochrome à cristaux liquides de la Game Boy n'est pas toujours très lisible en l'absence d'une source de lumière suffisante et il n'est pas possible de jouer dans l'obscurité. C'est là le principal handicap de cette console portable par rapport à ses concurrentes, mais cela est compensé par la qualité et la quantité de sa ludothèque.

Aux côtés de quelques conversions des grands jeux de la NES, la Game Boy dispose de très nombreux programmes originaux passionnants. La plupart des grands éditeurs japonais et américains développent des jeux sur cette console, ce qui fait que sa ludothèque s'élargit très rapidement. Les jeux disponibles sont assez variés, même si les jeux de réflexion dominent très largement. La plupart des jeux disponibles sur Game Boy disposent d'une option 2 joueurs, ce qui permet de se livrer à des parties passionnantes entre amis. Cela est possible en connectant deux Game Boy par l'intermédiaire du câble fourni avec la machine, mais il faut bien sûr que chacun des joueurs dispose d'une cartouche du même jeu.

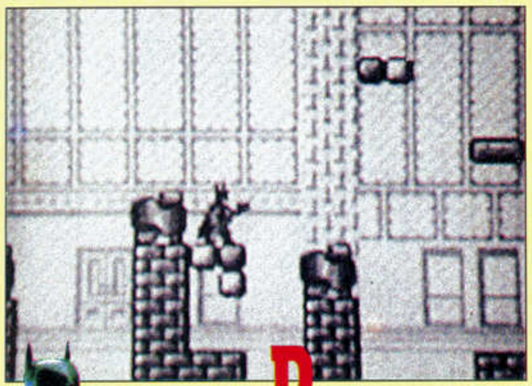
Au niveau des accessoires, c'est l'abondance. On ne compte plus les boîtes et les housses de rangement, tant pour la Game Boy que pour les cartouches. Il existe également un grand nombre de loupes permettant d'agrandir l'écran, les meilleures étant celles qui disposent d'une source lumineuse. Ces dernières vous offrent vraiment une meilleure visibilité de l'écran et il devient même possible d'utiliser la Game Boy dans l'obscurité, mais attention, ces loupes lumineuses consomment plus de piles que la console elle-même. Bandai distribue également un bloc de piles rechargeables qui peut aussi être utilisé comme un adaptateur secteur.

La Game Boy bénéficie de l'implantation du club Nintendo, mis en place à l'origine pour la NES. Il est donc possible d'appeler SOS Nintendo pour obtenir des astuces concernant les jeux Game Boy... dans la mesure où il s'agit de titres distribués officiellement par Bandai en France.



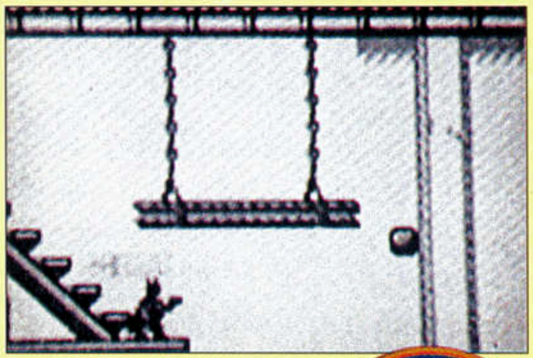
DIMENSIONS (MM) :	90X148X32
POIDS :	300 g
PRIX :	590 F
MICROPROCESSEUR :	C.MOS 8 BITS
TAILLE DE L'ECRAN :	48 MM
RESOLUTION :	144X160
MEMOIRE VIVE :	16 KO
PALETTE :	NOIR, BLANC ET 2 GRIS
COULEURS AFFICHABLES :	NOIR, BLANC ET 2 GRIS
SON :	STEREO
ALIMENTATION :	4 PILES TYPE AA OU ADAPTATEUR SECTEUR
AUTONOMIE :	10 HEURES
PRIX MOYEN DES JEUX :	200 F

BATMAN





Révélé lors de sa sortie sur NES, Batman a également sur Gameboy porté la société éditrice de ce titre au summum de la hiérarchie. Suivant à peu près les principales scènes du film, Batman sur Gameboy est d'une réalisation somptueuse. Mais avant d'aller plus loin, parlons donc du scénario.
Après avoir amassé un bon paquet de thunes dans des tractations financières, le Joker, incarné par Jack Nicholson, a décidé de devenir le maître incontesté de Gotham City. En développant le marché du crime, de la drogue et de la prostitution, le Joker rêve d'un empire encore plus grand et plus puissant. Pour enrayer son ascension au sein de la société de Gotham City, un seul homme peut s'interposer, c'est homme c'est Batman, donc vous.
Pour essayer de vous déstabiliser et ainsi de vous rendre inefficace, le Joker utilise tous les stratagèmes et toutes les bassesses possibles et imaginables, la plus récente: c'est l'enlèvement de la belle Vickie (Kim Basinger à l'écran).
Mis à part le fait qu'à l'écran Batman soit un petit peu petit, tout dans ce jeu est parfaitement réussi. Le graphisme par exemple, que ce soit dans l'entreprise de produits chimiques Axis, dans les rues de la ville ou dans les couloirs de la cathédrale – au cours du dernier niveau – est sans aucun reproche. On est même parfois étonné par la qualité et par la finesse de certains tracés. L'animation ainsi que le scrolling multi-directionnel laissent le joueur bouche bée, bien que ce dernier ne se déroule que sur un plan. Outre le traditionnel jeu de plateforme dans lequel vous devrez sauter sur des plateformes mouvantes et éviter de vous fracasser la tête dans des abîmes béants, dans Batman vous pourrez également participer à un véritable jeu de tir à scrolling horizontal. Au cours du jeu de plateforme, vous pourrez en détruisant certains blocs récupérer des options comme des boomerangs à répétition orbitant autour de vous ainsi que des points de vie. Mené sur un rythme d'enfer du premier au dernier niveau, Batman est un titre indispensable sur Gameboy. Vive Batman, vive Sunsoft, vive la drogue et la prostitution (euh... enfin, bref)!



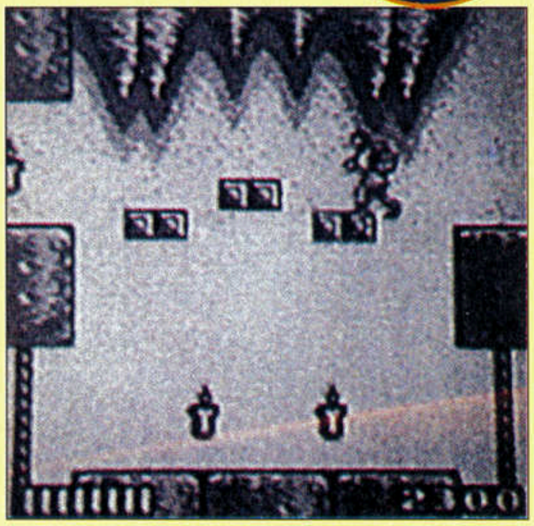
EDITEUR : SUNSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°9

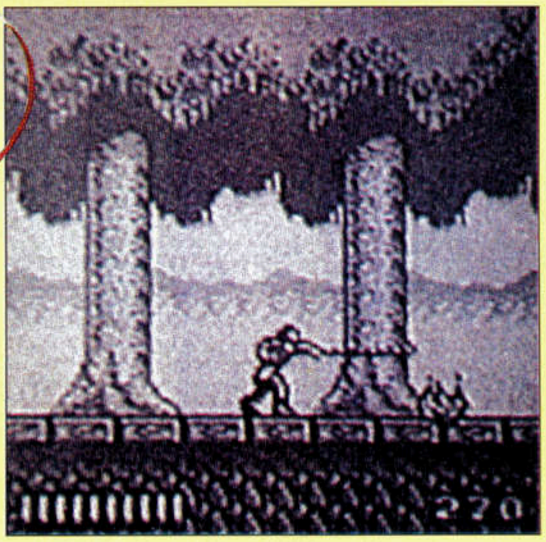
MEGASTAR joystick

Castlevania



Castlevania figure parmi les chefs-d'œuvre de la NES et si la version Game Boy est assez différente de la précédente, elle est tout aussi réussie. Vous repartez à la recherche du comte Dracula en affrontant les créatures diaboliques qui le protègent. Il est important de prendre le temps de donner un coup de fouet sur les nombreuses bougies qui sont disséminées dans le décor, car cela vous permet de récupérer des bonus ou de remonter votre niveau d'énergie. L'action est assez variée car dans certaines séquences il faut se battre pied à pied contre de nombreux adversaires, tandis que dans d'autres séquences il faut sauter au dessus du vide avec beaucoup de précision, suivant la plus pure tradition des jeux de plateformes. On se prend au jeu dès la première partie et on est tout de suite séduit par

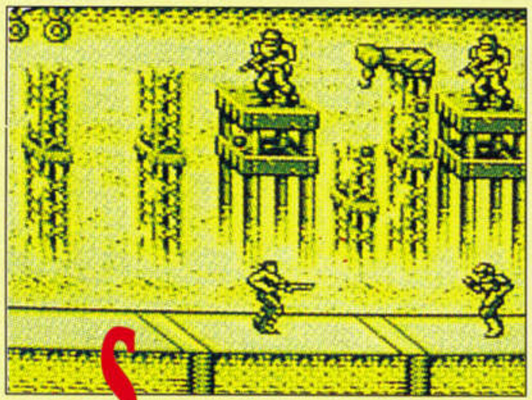




l'extraordinaire souplesse des commandes. A l'instar de Super Marioland, Castlevania n'est pas un programme dont on se lasse rapidement, car il est toujours possible de découvrir de nouveaux bonus, ou encore une salle secrète devant laquelle on était passé des tas de fois sans se douter de sa présence. La ludothèque de la NES comporte déjà trois épisodes de la série Castlevania, alors à quand Castlevania II sur Game Boy?

EDITEUR : KONAMI

CONTRA

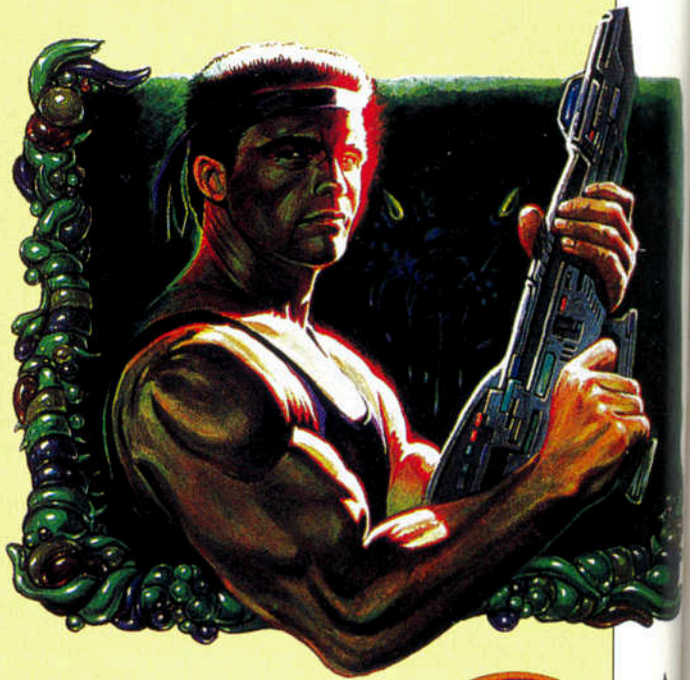


Se forger une place au soleil dans un monde aussi difficile et sauvage que celui des jeux vidéo n'est pas chose facile. Et pourtant... Et pourtant certains programmes comme Contra par exemple accomplissent parfaitement la tâche qui est la leur. C'est donc avec un plaisir non dissimulé que j'ai l'honneur de vous présenter Contra, également connu sous le nom d'Operation C outre-Atlantique.

Tout d'abord développé sur la NES, où ce jeu est distribué en France sous le nom de Probotector, Contra est un Beat'Em Up à scrolling multi-directionnel dans lequel vous dirigez une espèce de Rambo armé jusqu'aux dents, qui pour satisfaire ses envie les plus basses et les plus abjectes a décidé de casser du militaire ennemi. Et de la casse, croyez-moi, il va y en avoir, ne serait-ce que par l'armement que notre guerrier apocalyptique est capable de supporter: mitraillette lourde, mitraillette légère, lance-roquettes, fusil tirant dans toutes les directions, etc.. Dans Contra, donc, pas la peine de cogiter sur la façon d'aborder l'ennemi, pas de technique de jeu spéciale, il faut détruire absolument tout ce qui bouge à l'écran en fonçant dans le tas. Au cours des cinq niveaux que vous devrez franchir avec succès vous pourrez récupérer armes et munitions augmentant la puissance de vos tirs et tester votre courage contre les monstres de fin vous barrant la route.

Outre le traditionnel Beat'Em Up à scrolling multi-directionnel, Contra est également un jeu de tir à la Commando. Dans certaines phases en effet, l'écran est vu du haut et scrolle verticalement, les ennemis arrivant de tous les côtés, difficile alors de se frayer un chemin.

Graphiquement tout à fait superbe bien que moins détaillé que Double Dragon par exemple, Contra est également d'une maniabilité et d'un intérêt tout à fait exemplaires. A mon sens, le meilleur jeu d'action sur cette machine, et ce n'est pas peu dire.

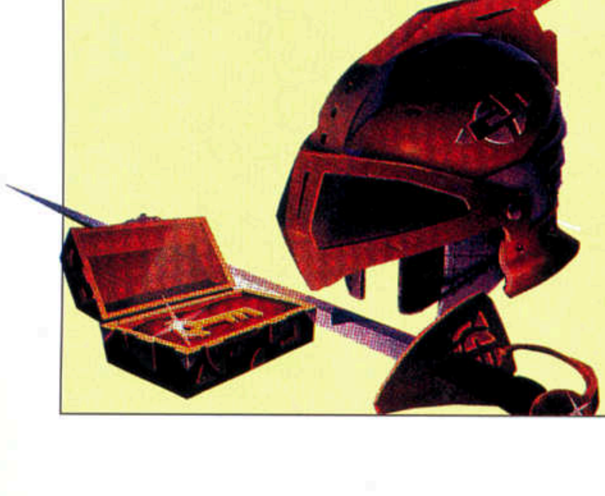


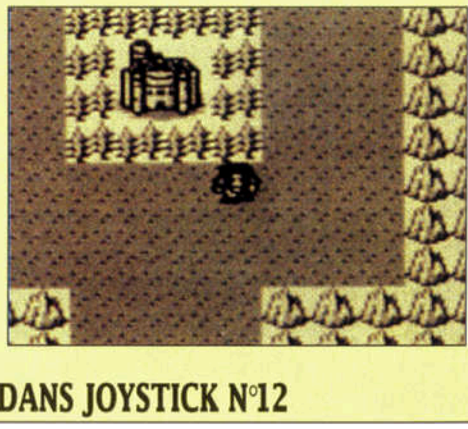
EDITEUR : KONAMI • TESTE DANS JOYSTICK N°14

MEGASTAR joystick

THE FINAL FANTASY LEGEND

Depuis des millénaires, on raconte qu'une tour située au centre du monde est la porte d'entrée pour le paradis. Depuis votre plus tendre enfance, vous entendez parler de cette histoire diabolique, mais ce n'est que maintenant, après des années d'entraînement ardu, des années d'apprentissage aux sciences de la magie, que vous décidez de partir dans cette quête fabuleuse à la recherche d'un monde meilleur. Sachant pertinemment que vous n'arriverez pas seul au bout de vos recherches, avant de partir à l'aventure et après un passage dans la guilde, vous décidez de former une équipe de quatre personnages constituée par des humains, des mutants ou par un panaché de trois races. Bien évidemment, chacune de ces races possède des caractères propres (résistance aux coups, force, agilité, rapidité de déplacement, etc...). Au fur et à mesure de votre progression à travers la gigantesque carte qui est proposée ici, vous ferez de nombreuses rencontres, certaines pourront être profitables à votre groupe, d'autres moins sympa pourront vous faire perdre toute la vie et toute l'expérience que vous aviez jusqu'alors engrangées. Au détour d'une ville ou d'une forêt, vous serez également à même de rencontrer certains personnages qui vous donneront, à condition de savoir les faire parler, de précieuses informations sur le chemin à suivre pour parvenir au but suprême que vous vous êtes fixé. A chaque combat victorieux, de l'argent viendra augmenter votre potentiel d'achat, lequel vous servira dans les villes pour acheter potions revitalisantes, armures, armes et tout un attirail permettant de survivre dans cet univers hostile. Techniquement parlant, tout le jeu se déroule suivant un scrolling multi-directionnel de très bonne facture (comme dit mon banquier), la carte étant alors visionnée comme si l'on était en hauteur. Bien que les graphismes de ce jeu de Square ne soit pas réellement très jouissifs, l'aventure, elle, est passionnante et se balader à travers l'immense carte devient un véritable plaisir. De plus une pile présente dans la cartouche même permet de sauver la partie en cours, alors, je vous le demande, pourquoi ne pas faire un effort de plus et courir acheter (comme dit mon banquier) The Final Fantasy Legend, puisque c'est un véritable régal pour l'esprit ?



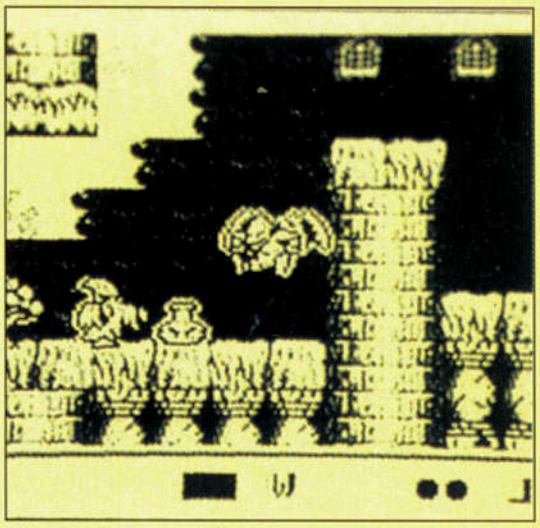


EDITEUR : SQUARE • TESTE DANS JOYSTICK N°12

GARGOYLE'S QUEST



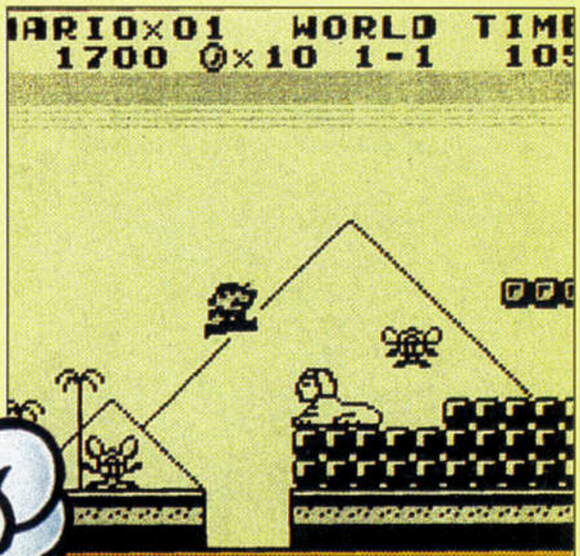
Ce jeu de Capcom fait partie de la même série que Ghosts'n'Goblins et Ghouls'n'Ghosts, ce qui n'est pas une mince référence. Mais cette fois, vous ne contrôlez pas le chevalier Arthur, mais une gargouille nommée Firebrand. Pour sauver son peuple, notre gargouille part à la recherche de la flamme magique et sa quête sera semée d'embûches. Firebrand peut grimper le long des murs et même voler (mais sur de courtes distances dans un premier temps). Gargoyle's Quest est un jeu d'arcade qui s'inspire fortement des jeux de rôle. Plus vous progressez dans le jeu, plus votre gargouille améliore ses performances et il est également possible de dialoguer avec d'autres personnages, ou encore de ramasser des objets magiques que vous pourrez utiliser lorsque vous le désirerez. C'est un programme d'une grande richesse, mais difficile, dont vous ne viendrez pas à bout rapidement. Heureusement, un système de codes vous permet de reprendre le jeu. La réalisation tire vraiment le maximum des capacités de la Game Boy. En effet les graphismes sont d'une finesse étonnante et l'action se déroule en scrolling multidirectionnel. Il est intéressant de signaler que, pour la première fois sur cette machine, il est possible de bouger absolument dans toutes les directions. Gargoyle's Quest est un programme passionnant qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte, mais sachez que si vous entrez dans cet univers vous n'êtes pas prêts d'en sortir.



EDITEUR : CAPCOM

MEGASTAR joystick

SUPER MARIO LAND

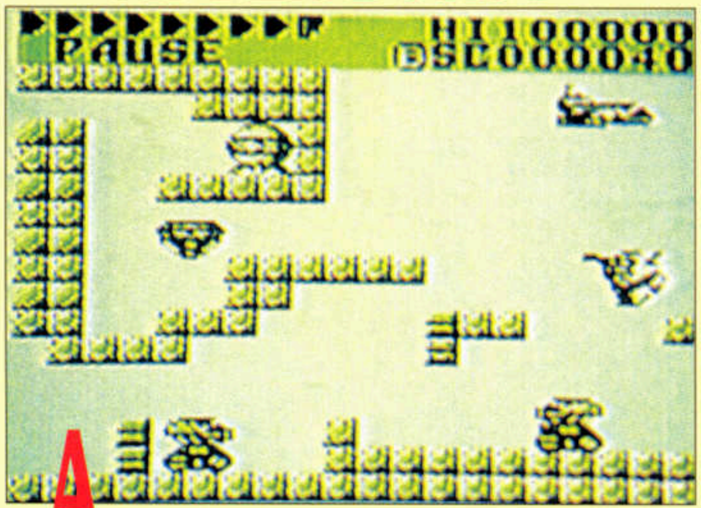




Comment imaginer une console Nintendo privée de Mario? Ce n'est donc pas une surprise si Super Marioland a été le premier programme disponible sur la Game Boy. Les fans du super-héros de Nintendo ne risquent pas d'être déçus par cette nouvelle aventure, dans laquelle on retrouve tous les ingrédients qui ont fait la gloire de cette grande série. L'action est aussi variée que passionnante et on n'a de cesse de venir à bout de ce jeu de plateformes d'une grande richesse. De plus, ce n'est pas le type de jeu dont on se lasse rapidement, car on y revient souvent afin de découvrir de nouvelles salles de bonus, ou quelques objets dissimulés dans divers endroits du décor. En effet, c'est en frappant un bloc que rien ne distingue des autres, ou encore en se laissant tomber à un endroit précis, que l'on découvre des champignons magiques et des vies supplémentaires. Mais si tous ces éléments ne surprendront pas les habitués de la série, la grande nouveauté de cette version est qu'il y a plusieurs séquences de Shoot'em Up dans lesquelles Mario pilote un avion ou un sous-marin. Super Marioland bénéficie d'une réalisation soignée, notamment en ce qui concerne l'animation, et on appréciera tout particulièrement la souplesse des commandes. Vas-y Mario, c'est toujours toi le meilleur!

EDITEUR : NINTENDO

AFTER BURST

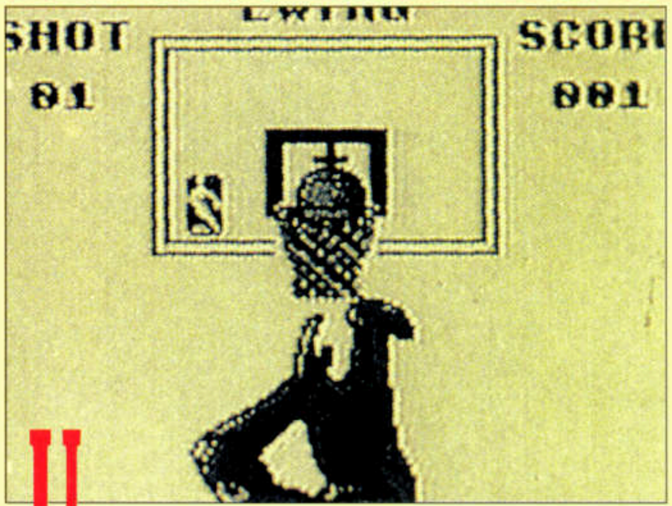


A mi-chemin entre le jeu de tir et le jeu de plate-formes, After Burst vous permettra d'affronter dans des paysages escarpés un adversaire par écran. Tout en évitant les divers obstacles qui pourront vous barrer la route, pour passer au niveau supérieur et continuer la lutte vous devrez vaincre cet ennemi qui pourra être dirigé soit par l'ordinateur soit par un de vos amis. D'une action assez lente mais d'une bonne maniabilité, After Burst reste tout de même un petit jeu souvent trop rép-rép-répétitif.

EDITEUR : NCS • TESTE DANS JOYSTICK N°12

60%

ALL STAR CHALLENGE



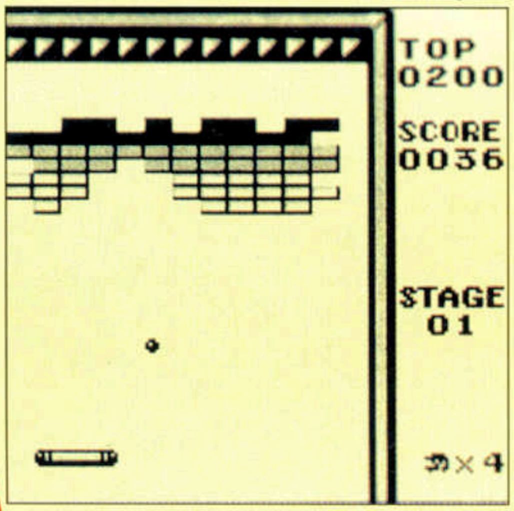
Utilisant le Basket-Ball comme prétexte, All Star Challenge est un jeu présentant cinq phases différentes. Oscillant entre le "one on one", où vous devrez affronter un adversaire sur un panier au lancer franc, où la précision est de mise, en passant par une option tournoi, All Star Challenge est un jeu assez diversifié. Malheureusement, durant le jeu on ne connaît pas toujours les facteurs permettant à la balle de rentrer ou non dans le panier, ceci a d'ailleurs souvent tendance à être exaspérant, à la longue. Même à la courte.

EDITEUR : LJN. LTD • TESTE DANS JOYSTICK N°16

67%



ALLYWAY

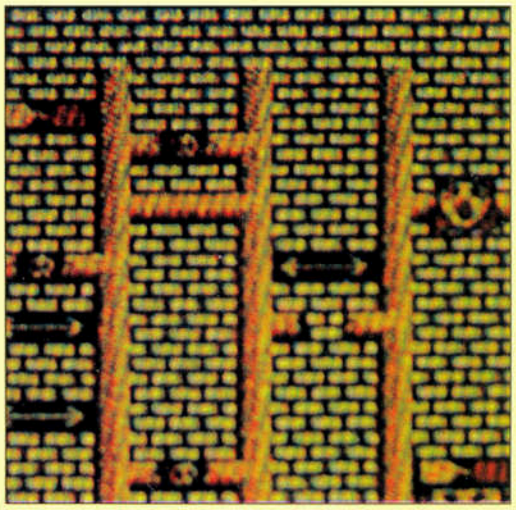


Allyway est une variante de Breakout, le tout premier casse-briques. En l'absence des tuiles donnant des équipements spéciaux, comme dans Arkanoid, les tableaux se suivent et se ressemblent trop. Les petites variantes, comme les murs de briques mobiles, ne suffisent pas à relancer l'intérêt du jeu. De plus, ce type de jeu n'est pas à son avantage sur la Game Boy et il est assez difficile de suivre correctement les mouvements de la balle. Un programme dont on se lassera très rapidement.

EDITEUR : NINTENDO

52%

AMIDA

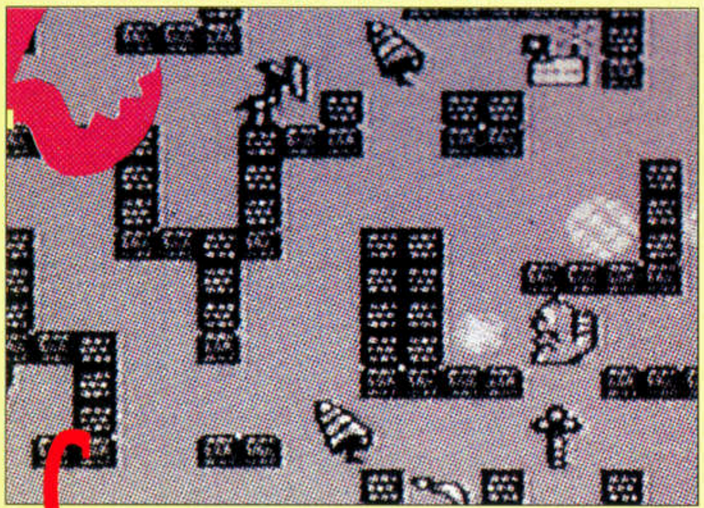


Amida est un jeu de réflexion dans lequel vous devez aider une petite boule de poils à rentrer chez elle. Chose facile si elle n'était pas bornée et si elle ne tournait pas à chaque embranchement se présentant devant elle. A l'aide d'embranchements transportables, vous devrez aider Amida à retrouver le droit chemin. D'un intérêt assez limité et d'une réalisation très quelconque, ce jeu de Coconuts risque fort d'ennuyer rapidement même les plus fervents amateurs du style. Un jeu pénible dans l'ensemble. A brûler.

EDITEUR : COCONUTS • TESTE DANS JOYSTICK N°12

48%

ASMIK WORLD



Ce jeu s'adresse aux plus jeunes des possesseurs de Gameboy. Asmik World met en scène un mignon petit dragon qui se déplace dans des labyrinthes. Principe archi-classique, mais bien servi par une réalisation très réussie. Il faut trouver la clé qui permettra d'accéder à l'escalier qui mène au tableau suivant. Au cours de ses déplacements, le gentil dragon devra éviter et semer les nombreux monstres qui viendront l'attaquer. Même les dragons ont des ennemis, surtout dans les jeux vidéo.

EDITEUR : ASMIK • TESTE DANS JOYSTICK N°11

75%

BALLOON KID



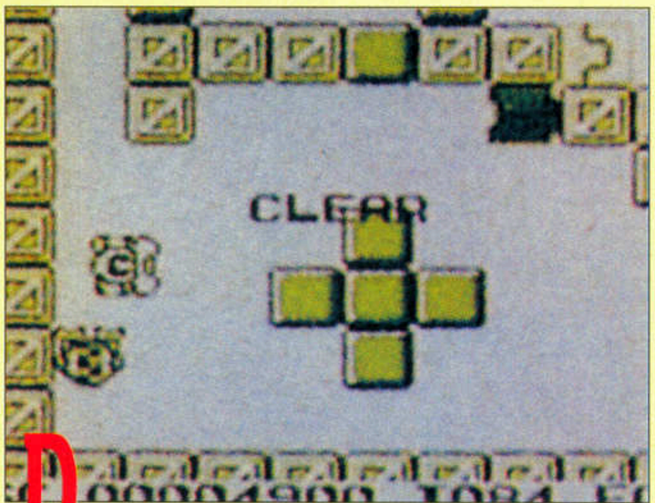
Partie à la recherche de son frère disparu dans les airs pour avoir gonflé trop de ballons, Alice prend son courage à deux mains et son couteau dans l'autre. Armée de quelques ballons lui permettant de flotter dans les airs, notre héroïne devra éviter pas mal de déboires pour arriver à ses fins. Tout au long de la dizaine de niveaux animés par un scrolling multi-directionnel, Alice devra constamment maintenir son altitude tout en évitant qu'ils ne crèvent. Pouvant se jouer à deux, Balloon Kid est un jeu sympa qui au départ ne payait pas de mine.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°13

75%



BATTLE BULL

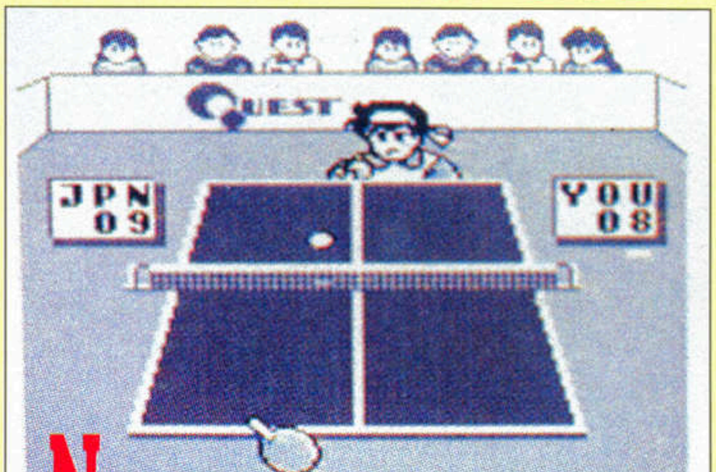


Dans la peau d'un conducteur de Bulldozer, vous devez pour passer la cinquantaine de niveaux que comporte Battle Bull pousser des blocs de béton afin d'écraser les incessantes attaques ennemies. Si des mots de passe vous permettent de reprendre une partie en cours, à la fin de chaque niveau une certaine somme d'argent vous permettra d'augmenter la puissance et la vitesse de votre bulldozer. Le scrolling multi-directionnel impeccable, la possibilité de jouer à deux, ainsi qu'une bonne maniabilité permettent à Battle Bull d'être un bon jeu.

EDITEUR : SETA • TESTE DANS JOYSTICK N°13

73%

BATLLE PINGPONG

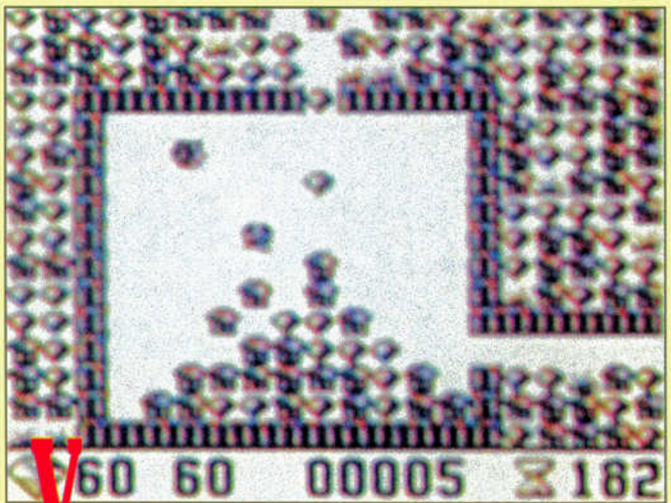


Non, ce jeu n'est pas un simple et banal jeu de Ping-Pong, c'est plutôt une simulation de tennis de table pouvant se jouer à deux simultanément. Pour obtenir le titre de champion du monde vous devrez affronter huit adversaires de plus en plus coriaces. Battle Pingpong dispose d'une panoplie de coups tout à fait intéressante: smashes, coups droits, revers, topspins, balles liftées et coupées sont ainsi envisageables. Malgré ces diverses techniques, ce jeu possède une durée de vie assez limitée, enfin lorsqu'on y joue tout seul.

EDITEUR : QUEST • TESTE DANS JOYSTICK N°12

68%

BOULDER DASH

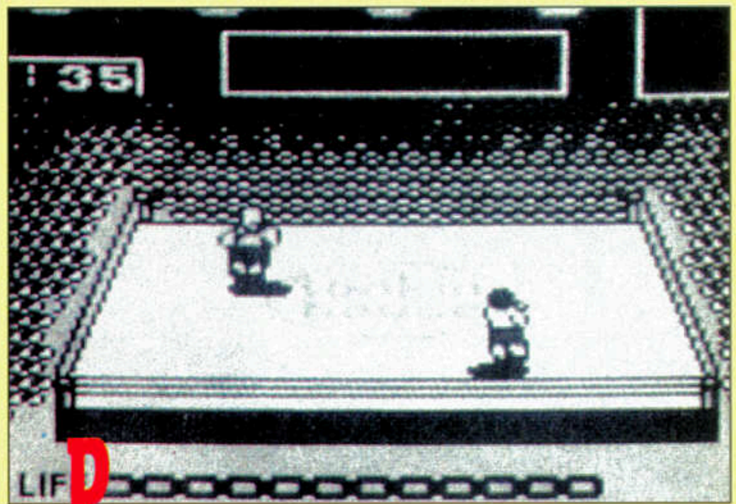


Voici un des jeux mythiques de la micro ludique. Boulder Dash met en scène un drôle de personnage qui se trouve enfermé dans des labyrinthes, sous terre, et dont le but consiste à récupérer le maximum de diamants possible. Les tableaux sont nombreux, de difficulté croissante, et il faudra jongler entre les éboulements de rochers et les monstres gélatineux qui prennent de plus en plus de place sur le terrain, et dont le contact est mortel. Très amusant, et disposant, en plus, d'un mode deux joueurs.

EDITEUR : FIRST STAR • TESTE DANS JOYSTICK N°11

92%

BOXING



Participez au championnat du monde des poids lourds, grâce à cette simulation de Boxe présentée par Tonkin House. Pour parvenir au titre tant convoité, vous devrez vous débarrasser de six adversaires à chaque fois plus féroces. Durant le jeu, deux types de représentation en deux et en trois dimensions vous permettent de mieux apprécier la technique et les coups de chaque adversaire. Graphiquement assez réussi, Boxing présente malgré tout un intérêt somme toute encore assez limité. Somme toute.

EDITEUR : TONKIN HOUSE • TESTE DANS JOYSTICK N°11

70%



BUBBLE GHOST

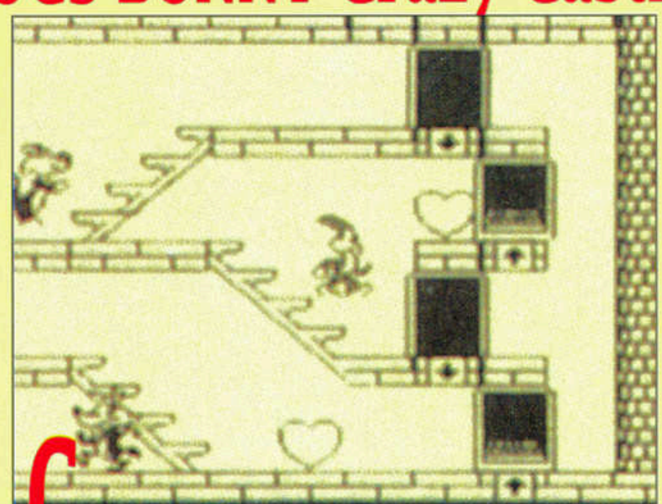


Premier jeu français disponible sur la Gameboy, dans Bubble Ghost vous jouez le rôle d'un petit fantôme qui n'a rien d'autre à faire que de pousser grâce à son seul souffle une bulle de savon à travers un grand nombre de niveaux tout en évitant flammes, pics, ventilateurs et autres faiseurs de troubles qui peuvent modifier la trajectoire de la bulle. Graphiquement assez moyen, Bubble Ghost est aussi un jeu assez pénible et énervant d'autant plus que bien souvent la bulle va là où on ne veut pas qu'elle aille.

EDITEUR : INFOGRAMES • TESTE DANS JOYSTICK N°11

66%

BUGS BUNNY Crazy Castle

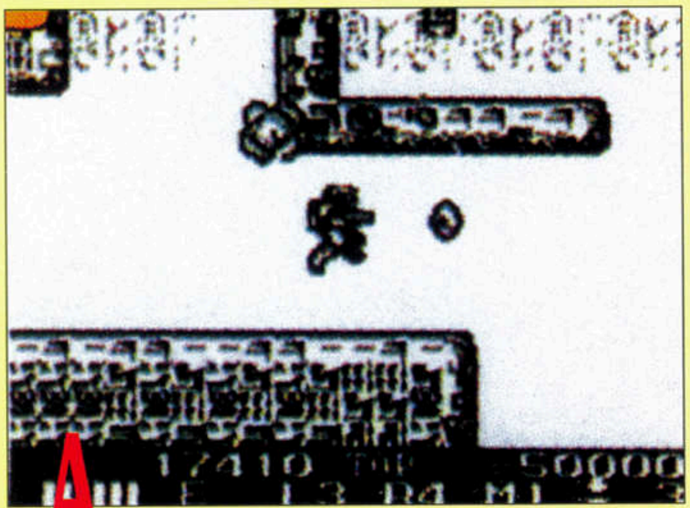


Comme tous les lapins, pour survivre vous avez besoin de votre dose quotidienne de carottes. Le but de Crazy Castle est de récolter les carottes éparpillées sur soixante niveaux, sans se faire attraper par Daffy Duck ou Sylvestre lancés à votre poursuite. Assurant un scrolling multi-directionnel de bonne facture, Crazy Castle est cependant graphiquement bien pauvre et n'incite guère le joueur à continuer la partie qui peut toutefois se poursuivre grâce à un système de mots de passe. Un titre bien malheureux... Pourtant, les carottes, c'est bien...

EDITEUR : KEMCO• TESTE DANS JOYSTICK N°11

64%

BURAI FIGHTER

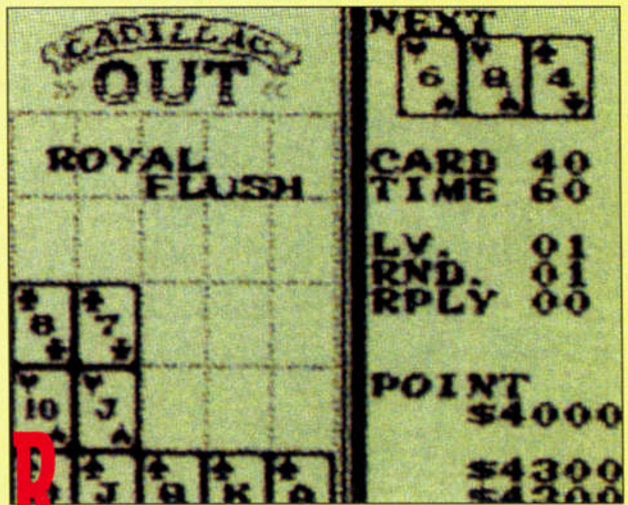


Alors que vous dirigez un robot inter-galactique, sorte de Goldorak post-atomique, le sort de la galaxie ne tient plus qu'à un fil, infestée qu'elle est par des tonnes d'envahisseurs sordides. Si le scénario de ce Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel est assez bidon, le jeu, lui, est tout à fait convaincant. Doté d'excellent graphismes et d'une demi-douzaine de niveaux, Buraï Fighter se révèle être un remarquable jeu de tir, difficile à souhait et qui tranche par rapport aux autres productions du style sur Gameboy.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°10

85%

CADILLAC II



Reprenant le principe maintenant bien éculé par Tetris, Cadillac II est un jeu de réflexion où les réflexes sont mis à rude épreuve. Dans ce jeu de Hector, vous devez aligner des cartes qui tombent du haut en bas de l'écran, en respectant les règles hiérarchiques du poker. Malgré des textes en Japonais, Cadillac II est une excellente alternative au Tetris des familles et comme en plus on peut également y jouer à deux simultanément, pas de grand problèmes, Cadillac II vaut le coup qu'on s'y penche d'un peu plus près.

EDITEUR : HECTOR • TESTE DANS JOYSTICK N°13

88%



CARD GAMES



En fait Card Games est sur Gameboy une compilation comportant quatre jeux de cartes différents. Parmi ces quatre jeux on retrouve le Poker, le Black Jack, une variante du huit américain assez plaisante, ainsi qu'un jeu dont les règles me sont encore aujourd'hui inconnues. Assez facile d'accès, car pour une fois malgré une notice en japonais, tout à l'écran est en anglais, Card Games ravira les amateurs de jeux de carte qui n'ont pas toujours la chance de trouver des partenaires.

EDITEUR : COCONUTS • TESTE DANS JOYSTICK N°14

71%

CHASE HQ



Chase HQ est une course de voiture dans laquelle on vient à bout des brigands motorisés en leur rentrant dedans. Issu des bornes d'arcade où ce jeu avait connu un vif succès, il a été converti sur Gameboy avec peu de brio. Ainsi, l'impression de vitesse rendue par la route qui défile est pauvre et poussive, la maniabilité exécrable, de plus les méchants que l'on poursuit sont peu résistants à vos attaques. Lorsqu'on joue à Chase HQ, deux choses: on s'ennuie et on a mal au pouce.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°14

43%

THE CHESSMASTER

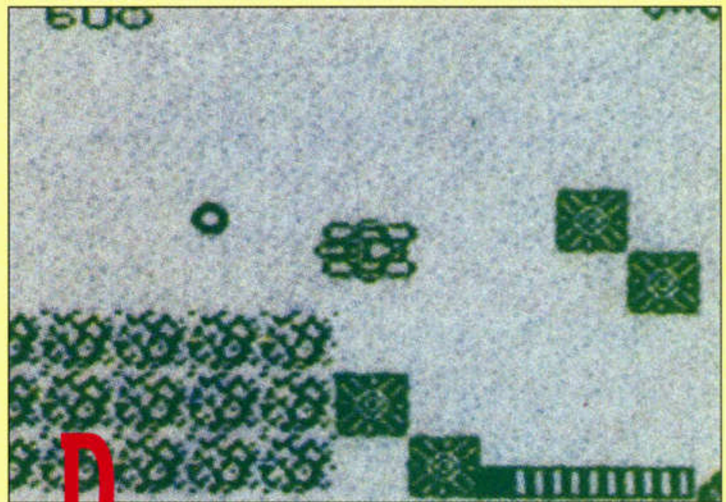


The Chessmaster est à l'heure actuelle le seul et unique programme de jeu d'échecs sur console, qui plus est sur console portable. Doté d'un nombre quasi-incalculable d'options, The Chessmaster vous permet également de jouer seul ou à deux. Pouvant s'adapter à pratiquement tous les types de jeu et de joueurs (du débutant au joueur chevronné) grâce à ses seize niveaux de difficulté, cette simulation présente également les meilleurs sons digitalisés sur Gameboy, une réussite totale.

EDITEUR : SOFWARE TOOLWORKS•

95%

COSMOTANK



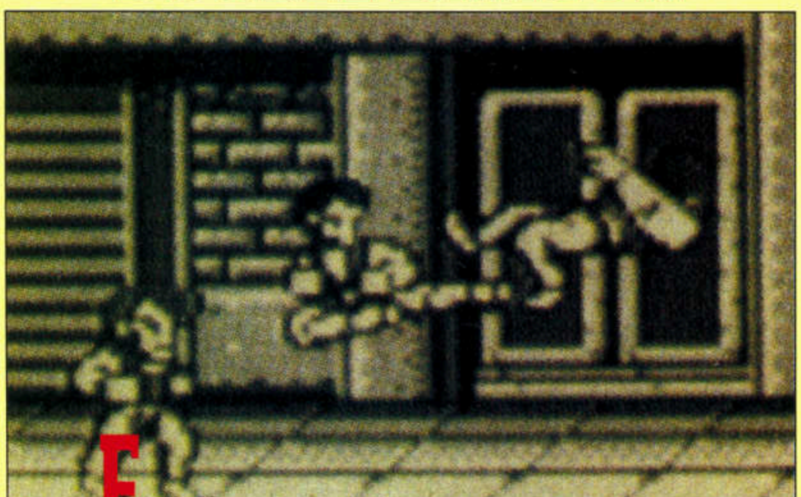
Dans Cosmotank, vous êtes pilote de char. Ce jeu d'arcade/aventure se déroule de deux manières différentes. Certaines phases (les phases de tir) sont représentées en deux dimensions, l'écran scrollant dans toutes les directions est vu du dessus, les autres (les phases d'aventure) sont en 3D, le paysage qui défile est alors vu de l'intérieur du char. Malheureusement entièrement en Japonais, Cosmotank est un jeu difficile d'approche, la langue faisant par trop souvent obstacle à une bonne ching tchang tchoung.

EDITEUR : ATLUS • TESTE DANS JOYSTICK N°10

60%



DOUBLE DRAGON



Enlevée par une bande de punks sanguinaires, votre petite amie Mariam a besoin d'aide et la lutte sera chaude. Pour vous défendre des diverses attaques ennemies vous pourrez soit utiliser vos pieds et vos poings soit ramasser des objets éparpillés sur le sol. Si Double Dragon est doté d'un des meilleurs graphismes de la Gameboy, ce jeu de baston très traditionnel est également un des meilleurs de cette console. L'action y est omni-présente et les musiques superbes. Assurément un must de la Gameboy.

EDITEUR : TECHNOS JAPAN • TESTE DANS JOYSTICK N°9

91%

DRAGON'S LAIR

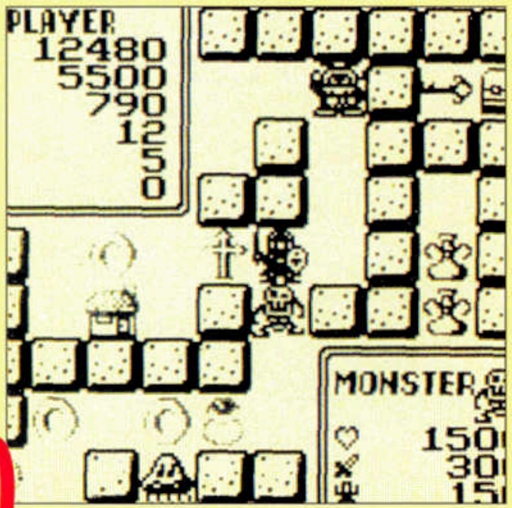


Le chevalier Dirk se lance une fois de plus à la recherche de la princesse Daphne, qui a été enlevée par un sorcier. Avant de retrouver sa belle il faut ramasser les 194 morceaux de la pierre de vie, qui sont disséminés dans différentes régions. Ce n'est pas une tâche facile, d'autant plus que chaque pouce de terrain est piégé. Cet excellent jeu de plate-formes bénéficie d'une réalisation très soignée, notamment au niveau des graphismes. La classe !

EDITEUR : IMAGES FT • TESTE DANS JOYSTICK N°16

90%

DRAGON SLAYER

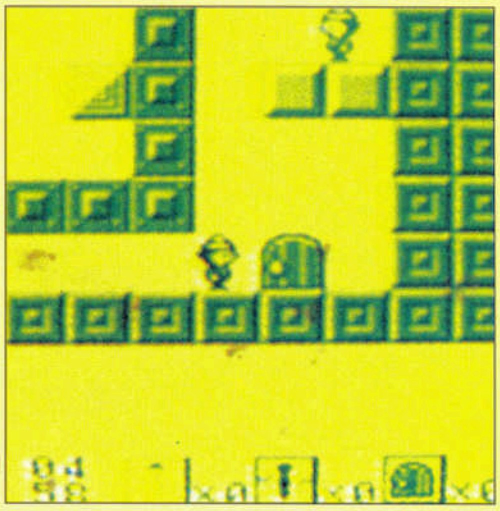


Dragon Slayer est un tout petit jeu de rôle entièrement en Japonais. Assez incompréhensible pour qui ne maîtrise pas vraiment très bien cette langue, ce jeu d'Epoch vous met dans la peau d'un valeureux guerrier en quête d'un pays lointain. Animé par un scrolling multi-directionnel horriblement saccadé, je doute fort que cette réalisation puisse être l'objet du prochain débat de l'Heure de vérité ou des Dossiers de l'écran, à moins qu'ils ne se mettent tout d'un coup à parler en Japonais de jeux idiots, mais c'est peu probable. A éviter.

EDITEUR : EPOCH • TESTE DANS JOYSTICK N°12

30%

DRAGON TAIL



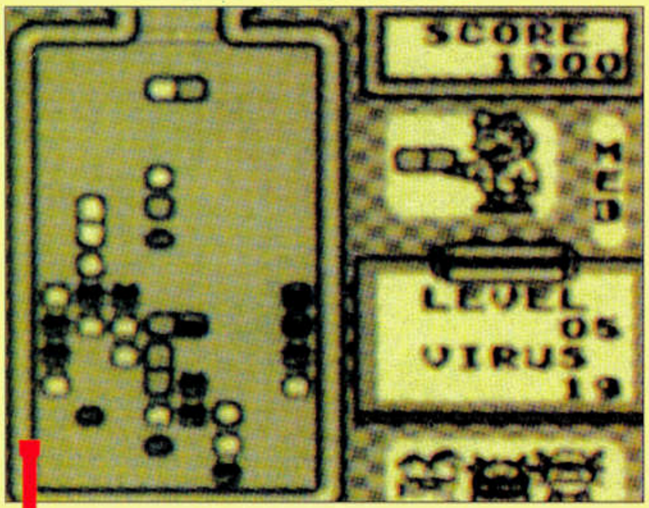
Perdu dans les méandres d'un labyrinthe hanté par des bestioles de la pire espèce, le petit bonhomme que vous dirigez aimerait bien pouvoir rentrer chez lui. Notre héros devra franchir une centaine de niveaux. Armé seulement de pics de montagnard pour se défendre des attaques ennemies et pour escalader certains édifices du labyrinthe, votre tâche ne sera pas facile. Partant d'une idée assez novatrice, cette Queue de Dragon est un jeu malheureusement un peu trop répétitif et où l'action devient vite monotone. Dommage...

EDITEUR : I'MAX/BIT 2 • TESTE DANS JOYSTICK N°13

67%



DR. MARIO

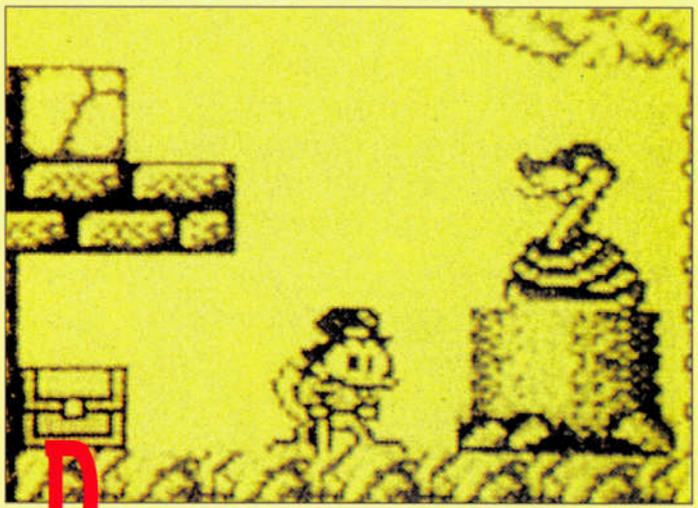


Lancé à donf dans la lutte contre le Sida, le Dr Mario doit combattre l'épidémie qui fait rage. Pour ce faire, Mario (la vedette tous azimuts de Nintendo) devra éliminer les virus présents à l'écran en alignant dans le sens vertical ou horizontal deux demi-capsules de médicaments qui déboulent du haut en bas de l'écran (à la façon de Tetris), sur le virus à détruire. Demandant une technique de jeu toute différente de celle du roi Tetris, Dr Mario est sur Gameboy un soft... Non plus que ça, c'est une drogue.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°11

94%

DUCK TALES

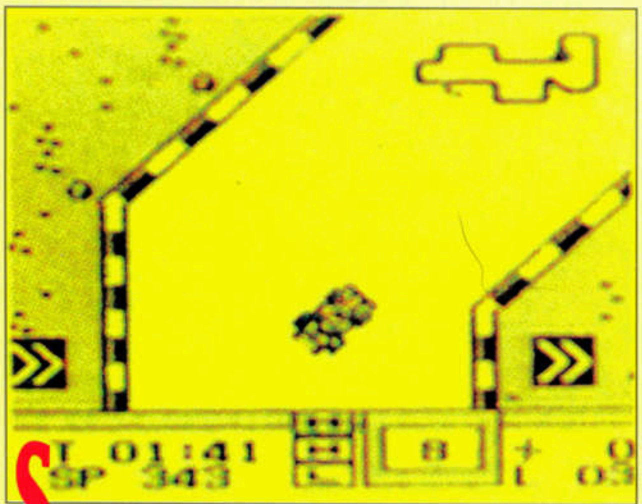


Dans ce jeu de plateformes, où vous incarnez Picsou, vous devez amasser la plus grande fortune possible tout au long de six mondes représentant chacun un pays étranger. Graphiquement très intéressant, ce qui est le plus inhabituel pour ce genre de jeu c'est le mode de déplacement de la vedette qui pour avancer doit rebondir sur sa canne qui pourra également lui servir d'arme devant la dizaine d'ennemis à lui chercher des noix dans les poux. Duck Tales est un jeu riche et difficile.

EDITEUR : CAPCOM • TESTE DANS JOYSTICK N°15

85%

F1-BOY



Si F1 Boy est la troisième course de voiture utilisant le système de représentation graphique, où la piste scrolle dans toutes les directions et vue du haut, c'est également la moins bonne. Au départ vous êtes toujours en huitième position, et comme le dépassement au cours du jeu relève de l'exploit ne le ratez pas. Moins riches également au niveau des options que les programmes précédents utilisant les mêmes techniques, F1 Boy reste cependant un jeu bien sympa.

EDITEUR : LENAR • TESTE DANS JOYSTICK N°15

75%

F1 RACE



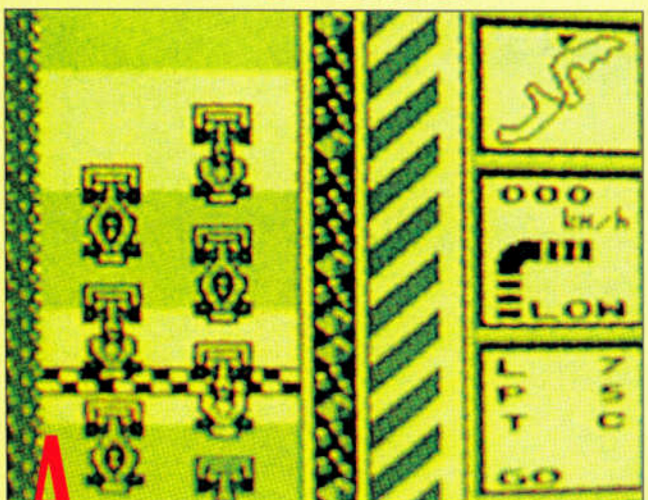
A la tête de l'une des voitures les plus rapides du moment, F1 Race vous fera participer à tous les circuits du championnat du monde. Entièrement représentée en 3D, votre voiture étant vue de l'arrière, cette course de voiture hyper rapide est sur Gameboy tout à fait étonnante. Si les graphismes sont parfois assez simples, le nombre des options, la possibilité donnée par des mots de passe de reprendre une partie en cours, ainsi que le fait de pouvoir jouer jusqu'à quatre simultanément donnent à cette simulation une autre dimension.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°12

91%



F1 SPIRIT



Amateurs de course de voiture, à vos Gameboy! Entièrement visualisé du dessus, un scrolling multi-directionnel permettant de découvrir les difficultés des circuits, F1 Spirit vous mettra aux commandes des plus belles voitures du championnat du monde. Entre chaque épreuve, vous pouvez acquérir de nouvelles gommes, de nouveaux types de pneus ou de nouveaux ailerons. Pour devenir champion du monde vous devrez participer à 25 courses. Déjà très intéressant tout seul, F1 Spirit devient réellement captivant lorsqu'on y joue à quatre.

EDITEUR : KONAMI • TESTE DANS JOYSTICK N°16

84%

FISH WAR

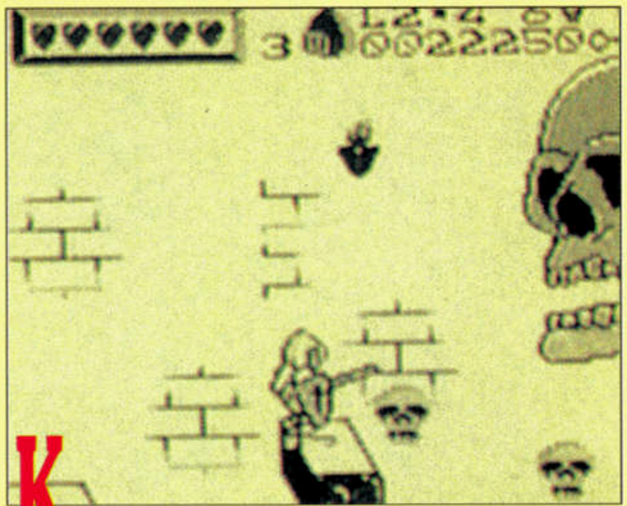


Egalement connu sous le nom de Fish Dude, dans sa version américaine, Fish War est un jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un poisson qui pour survivre doit bouffer des poissons plus petits que lui et ne pas se faire happer par des bêtes plus grosses. D'un intérêt nul, on se fait bouffer en deux secondes cinq dixièmes à tous les coups (ce qui est très largement exaspérant), ce jeu de Towachiki est un des rares titres à faire regretter l'achat d'une Gameboy. Passez votre chemin, c'est nullissime.

EDITEUR : TOWACHIKI • TESTE DANS JOYSTICK N°12

30%

FORTRESS OF FEAR

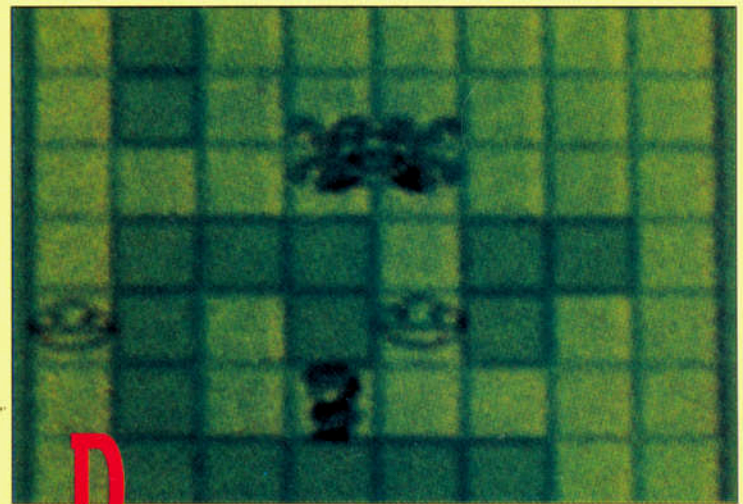


Kuros, chevalier de son état, part à la recherche de sa bien-aimée, la belle Hélène, enlevée par Malkil Gorbajov, un horrible tyran réfugié dans le dernier étage de sa forteresse de la peur. Armé de votre seule épée, vous devrez naviguer au cœur du domaine ennemi qui défile horizontalement. Au gré de vos rencontres, de nombreuses options ou des potions magiques vous permettent d'augmenter soit votre vitesse de déplacement soit de récupérer des points d'énergie. Doté de bons graphismes, Fortress Of Fear est un excellent Beat'Em Up.

EDITEUR : ACCLAIM • TESTE DANS JOYSTICK N°11

84%

FUNNY FIELD



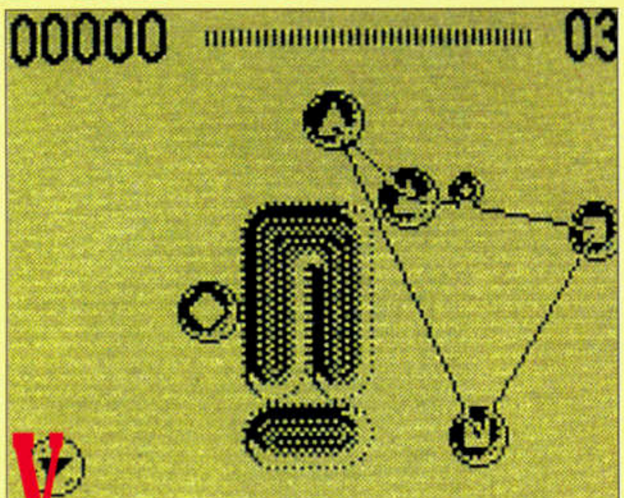
Dans Funny Field vous incarnez un petit garçon, fichtrement embêté car plein de petits monstres lui mènent la vie dure. L'action de ce jeu de SNK se déroule dans un dédale de salles dallées. Pour éliminer vos poursuivants, vous devrez non seulement utiliser votre tête, vos réflexes mais également les dalles qui peuvent se retourner et engloutir tout corps étranger. Animé par un scrolling multi-directionnel excellent, Funny Field est un titre hyper-amusant et avec lequel on aime reprendre les parties en cours grâce aux mots de passe. Presque génial...

EDITEUR : SNK CORP • TESTE DANS JOYSTICK N°10

86%



THE GAME OF HARMONY

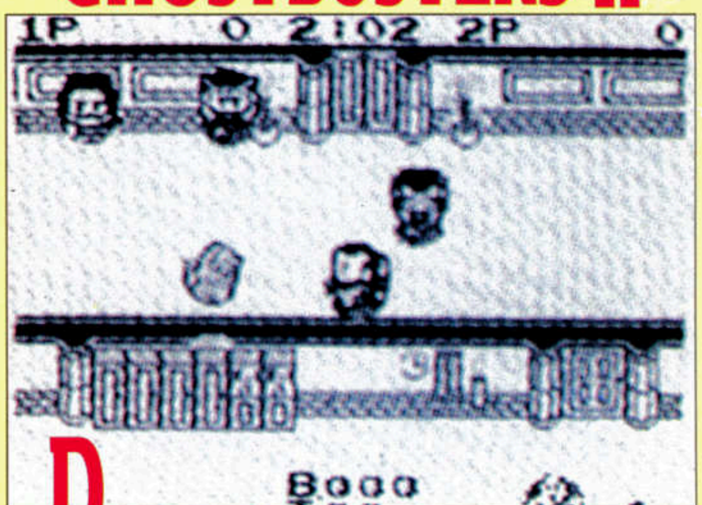


Vous aimez vos cours de physique ? Vous adorez tout ce qui est petit ? Vous avez des nerfs d'acier ? Si oui, n'hésitez pas, ce jeu est pour vous. A l'écran, vous dirigez un vaisseau qui doit foncer sur des petites molécules. Les molécules qui se touchent sont identiques: bravo, vous avez gagné. Elles ne le sont pas ? Aïe, j'ai peur pour vous et pour votre santé, la sentence est immédiate et la réaction en chaîne est inévitable. Simple ? Essayez donc, vous allez être surpris. TGOH est un très bon jeu, psychologiquement épuisant!

EDITEUR : ACCOLADE • TESTE DANS JOYSTICK N°17

84%

GHOSTBUSTERS II

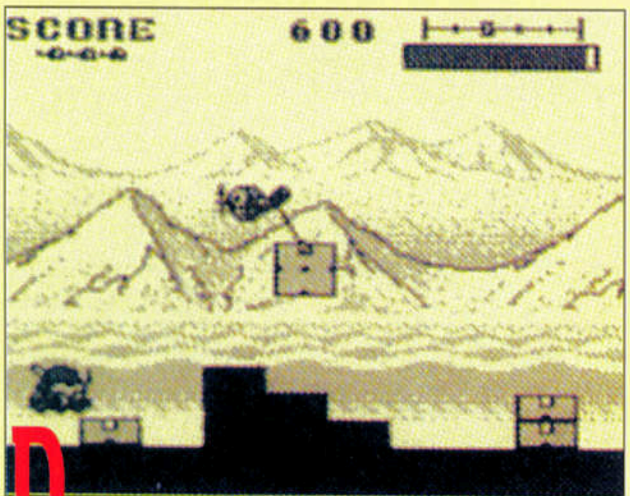


Dans cette lutte endiablée contre les forces plasmiques des fantômes qui grondent, vous êtes à la tête de l'équipe des Ghostbusters, les chasseurs de fantômes. Alors qu'à l'écran toute l'action de ce jeu se déroule "vu du haut" selon un scrolling multi-directionnel, la principale originalité de ce soft réside dans le fait qu'on dirige toujours deux personnages en même temps à l'écran. Se déroulant dans plusieurs lieux géographiques suivant ceux du film, Ghosbusters II est un jeu sympa mais qui laisse le joueur un peu sur sa faim.

EDITEUR : HAL LABORATORY • TESTE DANS JOYSTICK N°11

70%

GO! GO! TANK

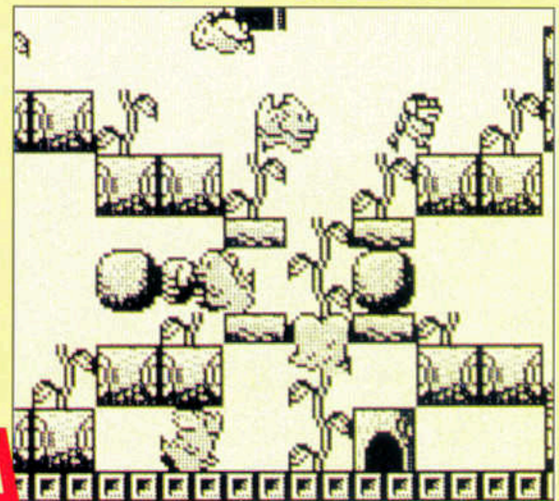


Dans Go! Go! Tank, vous jouez le rôle d'un pilote d'avion parti pour une mission de sauvetage. Alors que le jeu se déroule selon un scrolling multi-directionnel, vous devez secourir un petit bonhomme perdu dans le bas de l'écran en larguant des blocs de béton histoire qu'il puisse escalader les diverses aspérités du terrain tout en vous préservant des tirs ennemis. Partant d'une idée originale, Go! Go! Tank est un jeu intéressant comme on aimerait en voir plus! plus! souvent.

EDITEUR : COPYA SYSTEM • TESTE DANS JOYSTICK N°14

75%

GODZILLA



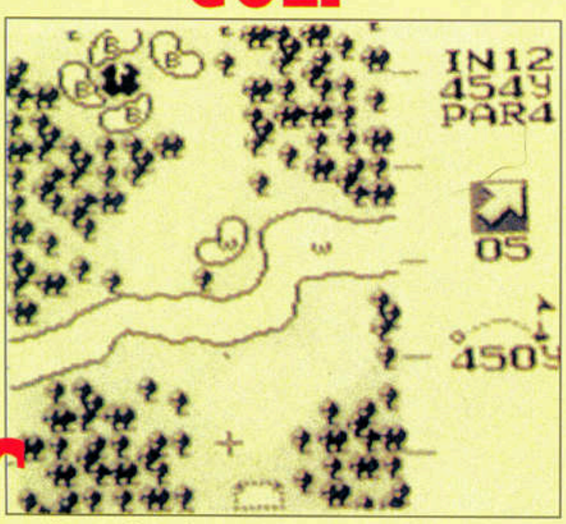
A la recherche de son bambin Minilla, Godzilla, un sympathique lézard géant, devra parcourir 64 pièces inscrites dans un labyrinthe dans lequel on se dirige à l'aide d'un plan général. Pour trouver les issues de chaque salle, Godzilla devra détruire tous les rochers présents tout en essayant de ne pas se faire enfermer stupidement et en évitant les divers monstres le poursuivant. Grâce à une option permettant de sauver sa partie en cours, Godzilla est un jeu de puzzle suffisamment riche pour vous maintenir en éveil pendant de longues heures.

EDITEUR : TOHO CO • TESTE DANS JOYSTICK N°12

78%



GOLF

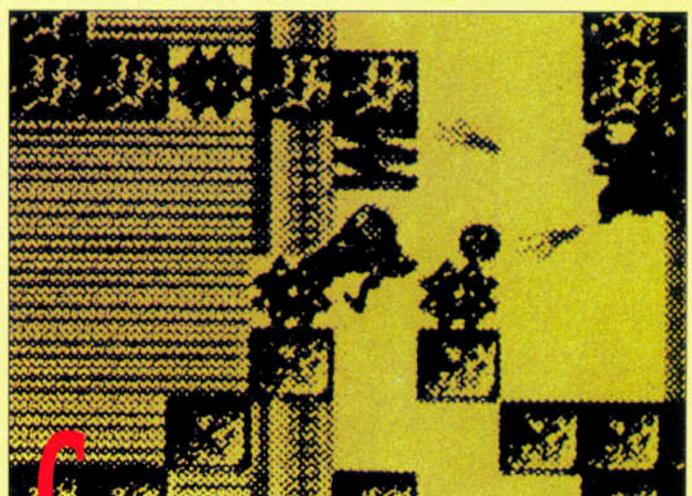


Cette cartouche vous permet de mettre à l'épreuve vos talents de golfeur sur deux parcours de 18 trous. On retrouve ici tous les paramètres habituels à ce type de programme: différents clubs, direction et vitesse du vent, etc... Le mode de contrôle est assez simple, en fait c'est le même que celui du Golf de la NES. Le plus surprenant, c'est qu'il est possible de sauvegarder deux parties différentes sur la cartouche. Qui pouvait penser que cela soit possible sur une console portable?

EDITEUR : NINTENDO

87%

GREMLINS II

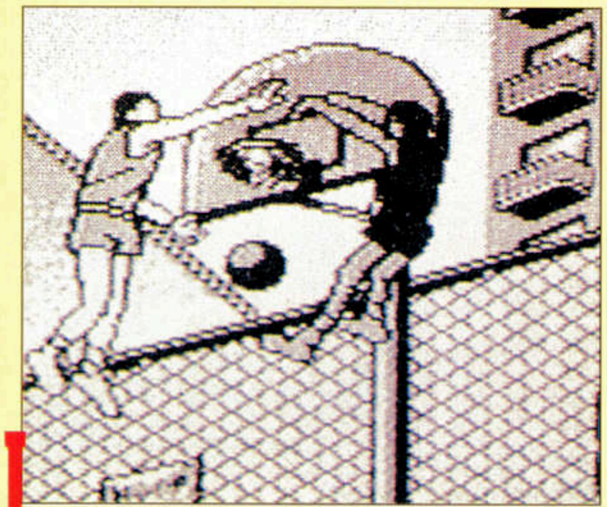


Ce parfait jeu de plateformes dans lequel vous dirigez Gizmo, une petite peluche maligne portée à l'écran par Joe Dante, comporte toutes les principales qualités que ce style de soft requiert: une parfaite maniabilité, un scrolling rapide et efficace, une musique sympathique, des tonnes d'options qui enrichissent vos capacités de lutte, des monstres de fin de niveaux (il y en a sept), de très bons graphismes, etc... Suivant avec exactitude toutes les scènes du film, Gremlins II est un jeu hyper-prenant, à ne pas arroser après minuit.

EDITEUR : SUNSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°13

87%

IN YOUR FACE

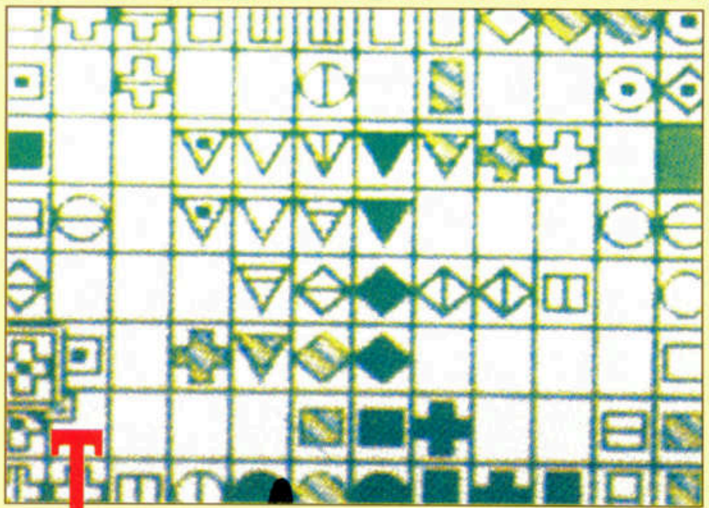


In Your Face est la seconde pseudo-simulation de basket pour la Gameboy. Pouvant se jouer à deux, In Your Face est basé autour d'un principe du "un contre un", le jeu ne se déroule donc que sur un seul panier. Alors que le terrain est représenté de trois quarts haut, la vitesse d'exécution de ce jeu impressionnerait pas mal de consoles de table. Graphiquement fort réussi, je vous conseille fortement de regarder les phases de smashes. Ce jeu de Jaleco est un très bon divertissement.

EDITEUR : JALECO • TESTE DANS JOYSTICK N°15

79%

ISHIDO : THE WAY OF STONES



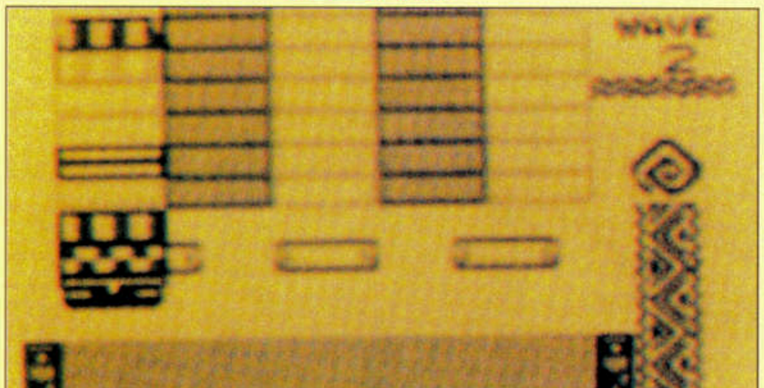
The Way Of Stones est un jeu de réflexion typiquement japonais. A l'écran, un damier de 7x12 soit 84 cases. Sur six d'entre elles, des plaquettes caractérisées par deux éléments, le motif et la couleur (foncée, claire, striée, etc..). Le but d'Ishido est de placer les 84 plaquettes sur toutes les cases du damier de manière à ce que les côtés contigus soient de la même couleur ou du même motif (même punition). Si vous aimez Shangaï, jetez un coup d'œil du côté d'Ishido, vous ne serez pas déçu.

EDITEUR : SOFTWARE RESSOURCE• TESTE DANS JOYS-

70%



KLAX

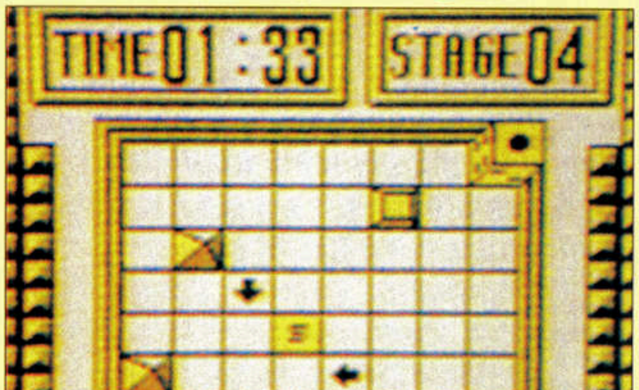


Difficile d'adapter un jeu où le but principal est d'aligner des briques de couleur défilant devant soi dans un ordre pré-établi par la console, lorsque l'écran est noir et blanc. Difficile certes, mais pas impossible: la preuve, Klax existe aujourd'hui sur Gameboy. Assez similaire à Tetris dans son fonctionnement logique, Klax est également un jeu de réflexion où vos réflexes sont menés à rude épreuve. Comportant des graphismes très moyens Klax est pourtant un jeu agréable.

EDITEUR : HUDSON • TESTE DANS JOYSTICK N°14

73%

KORO DICE

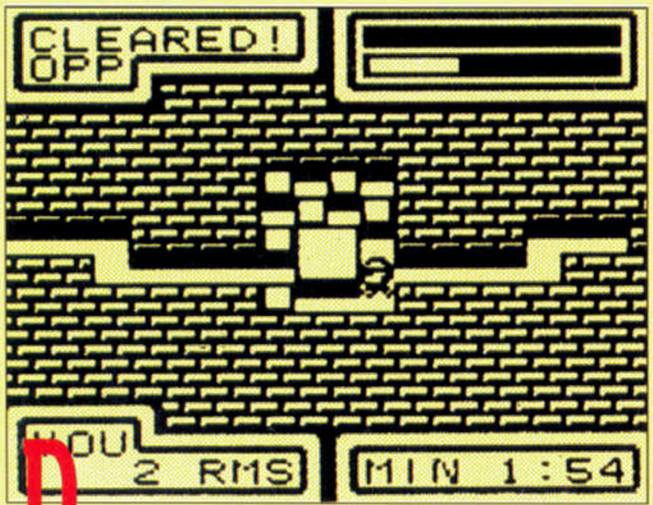


Dans Koro Dice vous déplacez un dé sur un damier formé de 64 cases. Parmi ces cases, l'une comporte un certain nombre de points, ceux-là même que l'on retrouve sur le dé. Se déplaçant en roulant de case en case, vous devez placer le dé sur cette case tout en faisant coïncider la valeur indiquée. Des obstacles empêcheront un déplacement normal, mais qu'importe puisque de toutes façons et sans aucune réflexion on arrive toujours au bon résultat. Koro Dice n'est pas beau et sans aucun intérêt. A éviter comme la peste noire, la plus ennuyeuse ...

EDITEUR : KING RECORDS • TESTE DANS JOYSTICK N°13

38%

KWIRK

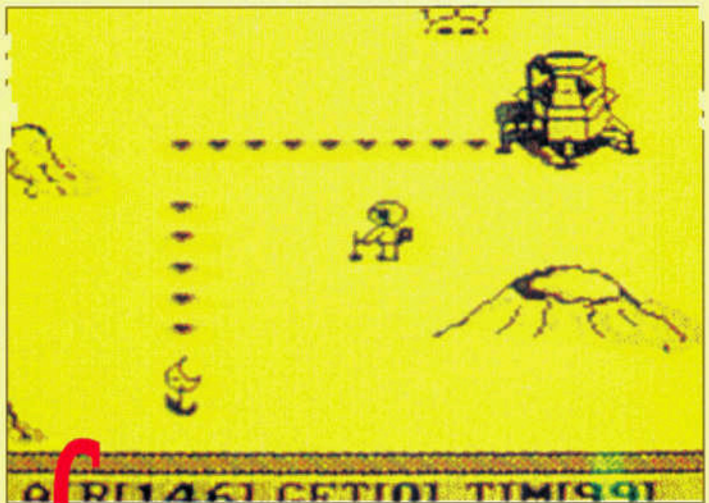


Dans ce jeu de réflexion, qui avait été commercialisé au Japon sous le nom de Puzzle Boy, vous devez traverser une bonne centaine de salles. Dans chaque tableau, différents obstacles vous empêchent d'atteindre la sortie et il faut les déplacer, les faire pivoter sur eux-mêmes, ou encore boucher des trous pour vous frayer un chemin. Si les premiers tableaux ne posent guère de problèmes, les choses se gâtent nettement par la suite. Un des meilleurs casse-tête sur cette machine.

EDITEUR : NINTENDO

90%

LUNAR LANDER



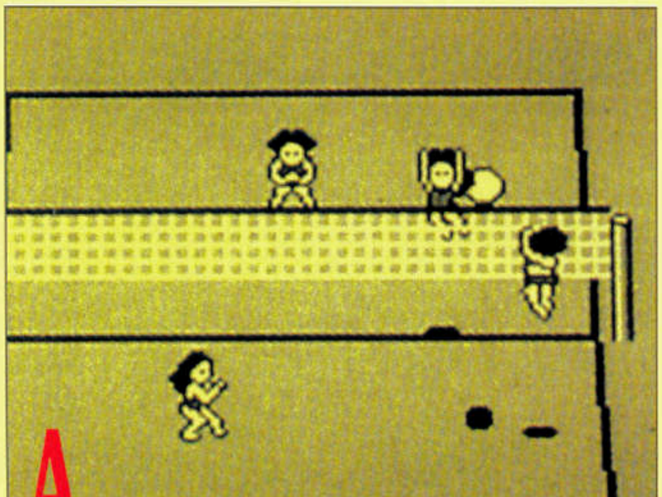
Composé de trois épreuves différentes, Lunar Lander vous mettra tour à tour aux commandes de la navette spatiale au décollage, d'un LEM devant atterrir sur le paysage escarpé de la lune soumise aux pluies de météorites, puis dans la peau d'un cosmonaute en quête de métaux précieux. Malgré cette grande diversité dans les épreuves à franchir, malgré des graphismes assez fins, Lunar Lander est un jeu peu jouissif qui lasse le joueur plus qu'il ne le comble de plaisir, l'intérêt et l'action étant trop souvent absents.

EDITEUR : PACK-IN-VIDEO • TESTE DANS JOYSTICK N°11

63%



MALIBU BEACH VOLLEYBALL



Avec cette simulation de Volley-Ball de plage, vous pouvez participer seul ou à deux à un véritable match de volley. Obéissant à des règles assez simples, le nombre de joueurs par équipe étant réduit à deux, Malibu Beach Volley offre cependant presque toute la panoplie du parfait joueur de volley. Malheureusement assez pauvre graphiquement, seul le terrain est représenté, ce jeu d'Activision satisfera cependant les amateurs de ce sport et les autres qui s'amuseront tout autant. Distrayant...

EDITEUR : ACTIVISION • TESTE DANS JOYSTICK N°11

83%

MARU'S MISSION

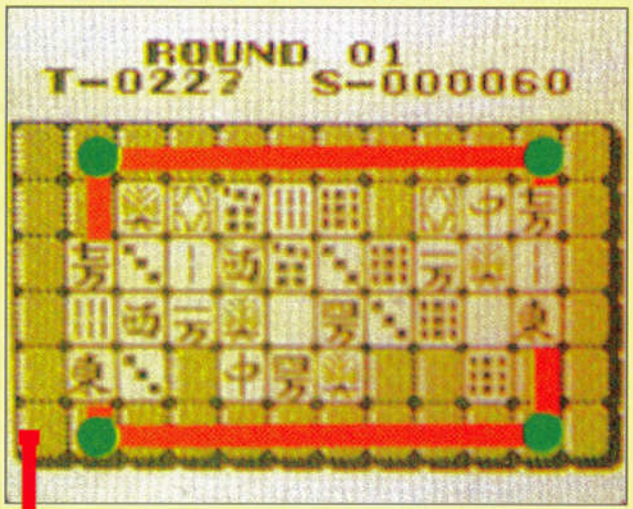


Dans ce jeu de plate-formes à scrolling multi-directionnel, vous jouez le rôle de Maru, un adolescent plein d'énergie bien décidé à retrouver sa petite copine enlevée sous ses yeux en plein Central Park. Pour retrouver votre bien-aimée, vous devrez parcourir le monde au cours de six niveaux et venir à bout de l'infâme terroriste interplanétaire source de tous vos ennuis. Joliment exécuté sans atteindre toutefois la perfection, Maru's Mission est un très bon jeu riche et plein de rebondissements qui plaira à un grand nombre d'entre vous.

EDITEUR : JALECO• TESTE DANS JOYSTICK N°17

80%

MATCH-MANIA

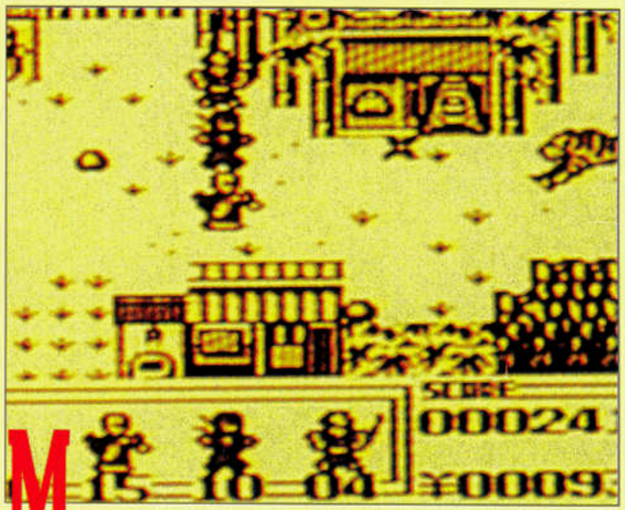


Les pièces que l'on manipule dans Match-Mania sont tirées du jeu de Mah-Jong, c'est une version simplifiée, et étudiée pour le jeu en solitaire. Les pièces sont disposées en rectangle sur le plateau, laissant appraître un motif sur leur face. Elles vont toutes par paires, pour gagner vous devrez les supprimer couple après couple, sachant qu'il faut relier les deux éléments par une ligne ne rencontrant aucun obstacle, et n'ayant que deux angles à 90° maximum. Un bon jeu de réflexion accompagné de musiques typiques mettant dans l'ambiance du thème.

EDITEUR : IREM • TESTE DANS JOYSTICK N°11

84%

MERCENARY FORCE



Mercenary Force, un jeu de tir à scrolling horizontal, vous êtes à la tête de l'une des plus importantes confréries du Japon. Avant de partir pour casser du samouraï, vous devrez choisir trois combattants parmi les membres de votre confrérie. Alors que vous dirigez quatre personnages autonomes à l'écran, en tuant certains ennemis vous récolterez des pièces permettant d'acheter armes et munitions. D'une maniabilité et d'une bande sonore fort agréable, Mercenary Force est un bon jeu qui change des sempiternelles batailles de l'espace.

EDITEUR : MELDAC • TESTE DANS JOYSTICK N°16

77%



MONSTER TRUCK

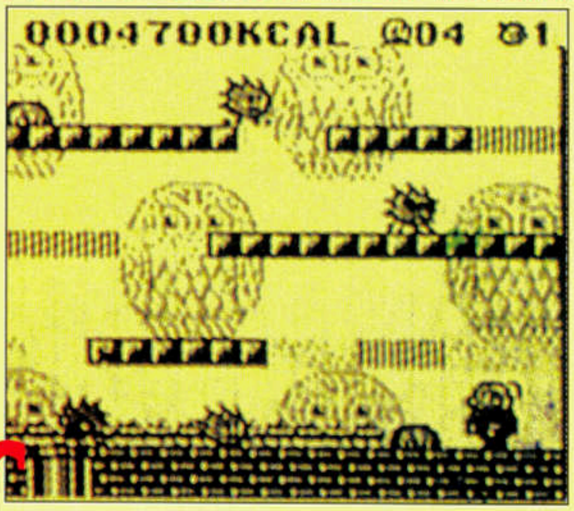


Monster Truck est une course de camions montés sur de véritables roues de dépanneuses. Ces roues permettent à votre engin de franchir à peu près n'importe quelle type de difficultés. Comportant dix circuits différents, cette course de camion ne se déroule que latéralement, la piste scrollant alors de droite à gauche. De temps en temps il vous faudra escalader une petite côte toute ridicule ou sauter au dessus des parties sablonneuses. Très lent dans son déroulement, Monster Truck est un jeu moyen.

EDITEUR : VARIE • TESTE DANS JOYSTICK N°14

59%

MR CHIN'S GOURMET PARADISE

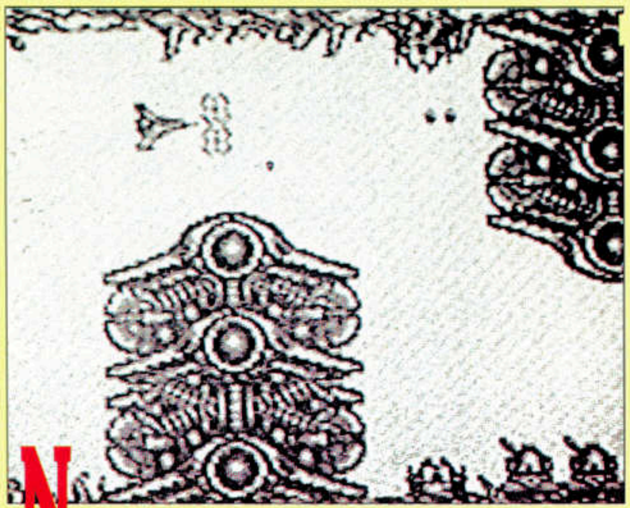


Ce jeu de plate-formes est assez étrange puisqu'il vous fera courir après des légumes et des fruits devenus fous. Grâce à une tête dure comme celle de Mario et d'une arme permettant de transformer ces denrées en denrées comestibles, Mr Chin, notre cuistot, devra se balader à travers une dizaine de niveaux. D'une réalisation tout à fait correcte et animé par un bon scrolling multi-directionnel, Mr Chin's Gourmet Paradise n'est cependant pas un jeu qui nous a séduit outre mesure (sauf un copain végétarien qui a trouvé ça "super cool", mais bon).

EDITEUR : ROMSTAR • TESTE DANS JOYSTICK N°12

64%

NEMESIS

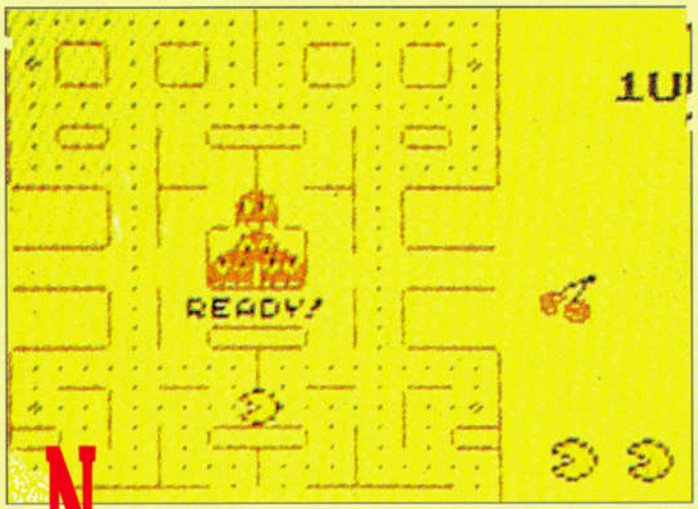


Nemesis (Gradius sur NES) est la conversion de l'un des grands jeux d'arcade de Konami. Cette version est particulièrement impressionnante, car on retrouve tous les niveaux du programme original. Tout y est: les armes supplémentaires, les monstres de fin de niveau et même quelques passages secrets. De plus, les graphismes sont soignés et la jouabilité est excellente, bien que le niveau de difficulté soit très élevé. Nemesis est le meilleur Shoot'em Up sur Game Boy.

EDITEUR : KONAMI

94%

PAC MAN



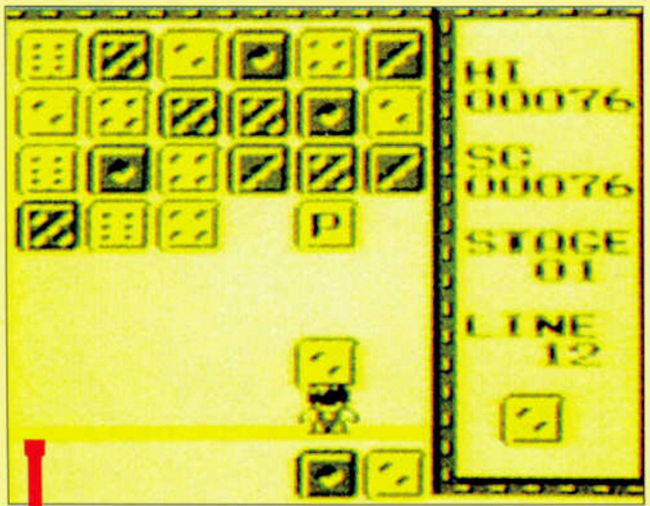
Non, je ne vous ferai pas l'affront de vous dire ce qu'est Pac-Man, tout le monde connaît le succès de ce jeu d'arcade sorti il y a bien maintenant une dizaine d'années. Si vous êtes un nostalgique des années 80, si vous êtes un fou de l'enzyme glouton en lutte avec ses poursuivants fantômes, vous n'allez pas regretter l'achat de ce jeu sur Gameboy tant la conversion est bonne. La seule différence réside dans le fait que l'écran est animé d'un scrolling multi-directionnel. Un jeu vieux mais qui reste malgré les années génial.

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°14

80%



PALAMEDES

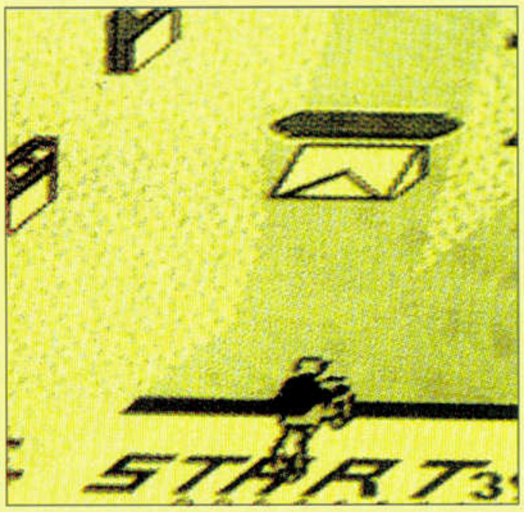


Imaginez le stress que peut éprouver un personnage qui voit arriver sur lui d'énormes dés qui descendent du ciel avec la ferme intention de l'écraser. Bien sûr, il est possible de se défendre, d'ailleurs le but du jeu est de résister le plus longtemps possible, en envoyant, à son tour, des dés à la rencontre des rangées de cubes qui descendent vers vous, sachant que si les deux dés indiquent le même nombre, alors ils disparaitront tout les deux, vous marquerez des points, et vous gagnerez quelques secondes de répit. Un jeu de réflexe assez plaisant.

EDITEUR : HOT.B • TESTE DANS JOYSTICK N°11

80%

PAPERBOY

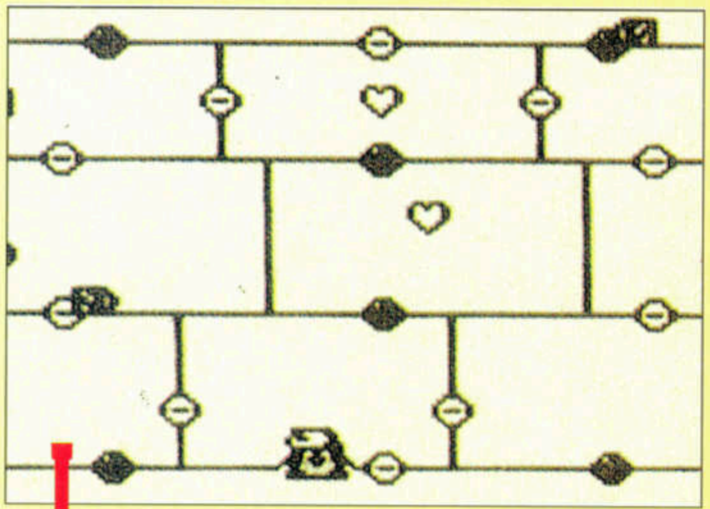


Pour un job de vacances, vous vous êtes dégoté une place comme distributeur de journaux livrant à bicyclette. C'est à la sueur de votre front que vous devrez pédaler, pédaler sans cesse pour assurer une bonne livraison. Pour garder votre job à la semaine vous devrez tout en lançant vos journaux dans les boîtes aux lettres des abonnés, éviter de vous ramasser la gueule sur les obstacles envahissant l'écran à tout bout de champ. Assez sympa, Paperboy souffre malgré tout d'une certaine monotonie dans l'action.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°10

69%

PENGUIN BOY

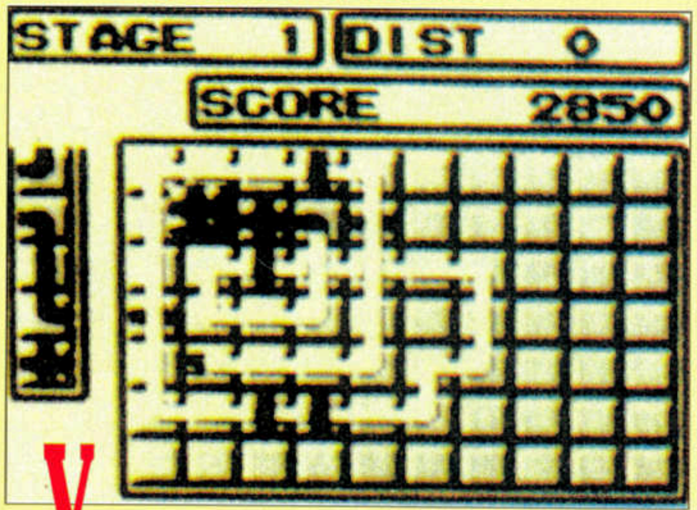


L'action de Penguin Boy est assez similaire à celle de Pac Man. Dans des couloirs vus de haut, vous devez essayer de faire exploser des bombes disséminées aux quatre coins du labyrinthe pour remplir les espaces vides entre les couloirs tout en évitant les bestioles lancées à votre poursuite. Assez rapide de maniement, Penguin Boy est d'un concept on ne peut plus simple. Malgré une certaine légèreté au niveau des graphismes, ce jeu de Natsume se revèle assez efficace et distrayant à la longue.

EDITEUR : NATSUME • TESTE DANS JOYSTICK N°10

75%

PIPEDREAM



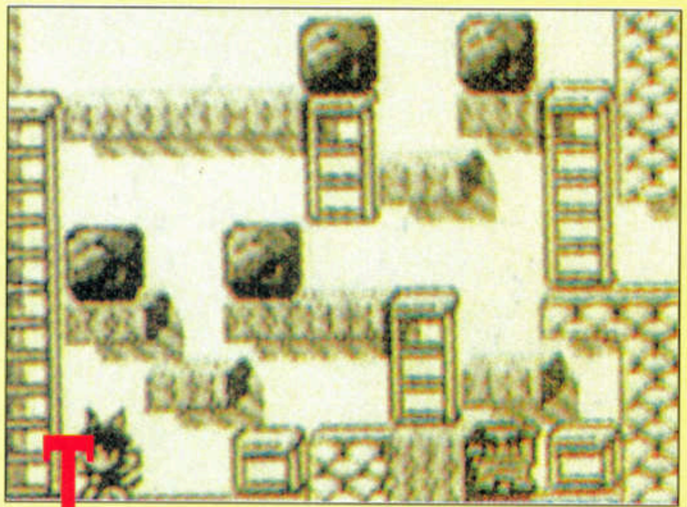
Vous êtes dans la peau d'un plombier qui aura fort à faire pour réparer la centaine de tuyauteries qui lui seront proposées. Pour ce faire, vous devrez déplacer des bouts de tuyau de formes différentes et les juxtaposer sur ceux qui existent déjà. Mais attention, l'eau circule et si vous n'êtes pas assez rapide elle pourra déborder et inonder l'écran. Les choses se compliquent encore par la suite, avec des tuyaux spéciaux. Un programme très accrocheur, sur lequel on se prend la tête pendant de longues heures.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°10

87%



PITMAN

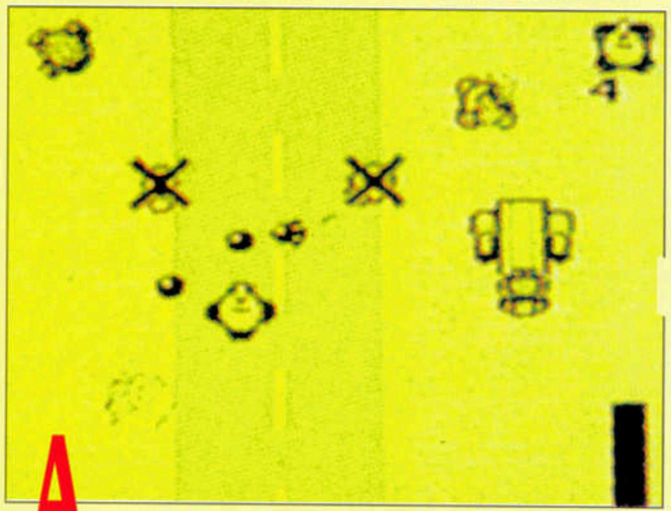


Trois quarts de réflexion, un quart d'action et vous avez la recette de Pitman. Ce jeu faisant travailler les méninges plus qu'autre chose comporte plus d'une centaine de niveaux. A chaque fois cependant, toujours le même objectif: détruire les méchants planqués derrière des pierres ou des fossés. La difficulté réside dans le fait que pour atteindre le gredin, le chemin est parsemé d'embûches qu'il faudra franchir. Si Pitman est un jeu riche, il est également fort bien réalisé et sa durée de vie tout à fait exemplaire.

EDITEUR : ASK KODANSHA • TESTE DANS JOYSTICK N°10

87%

PONKUTSO TANK

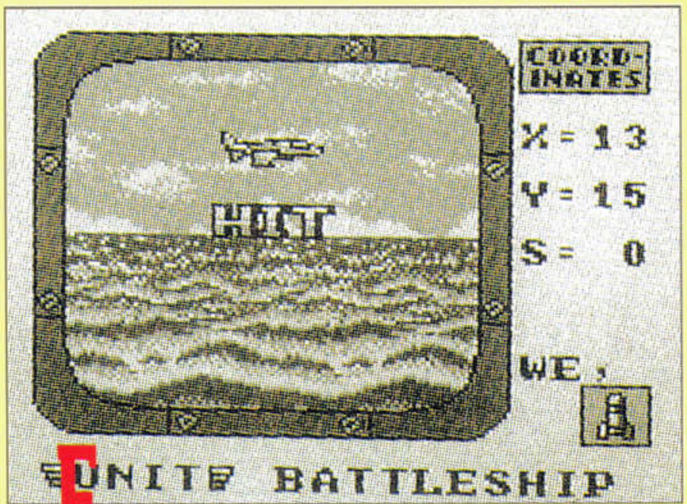


Aux commandes de l'un des chars d'assaut les plus sophistiqués du moment, vous devrez dévaster tous les territoires ennemis sur lesquels vous allez vous engager. Grâce à une tourelle pouvant tirer dans huit directions, ainsi qu'à des options récupérées ça et là, l'environnement ludique de Ponkotsu Tank devient très riche. Animé par un scrolling multi-directionnel, ce jeu de Hal Laboratories peut également se jouer à quatre simultanément. Un excellent Shoot'Em Up.

EDITEUR : HAL LABORATORIES • TESTE DANS JOYSTICK N°14

86%

POWER MISSION

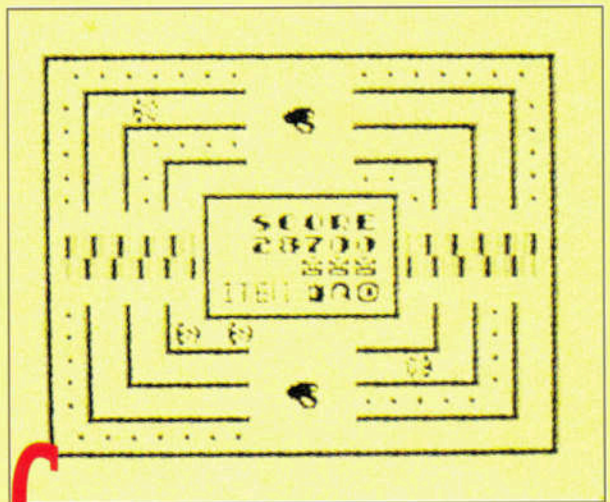


En 1999, une puissante flotte envahit vos eaux territoriales avec des bateaux de guerre. Se déroulant un peu à la manière d'une bataille navale, plusieurs paramètres tels que les conditions météorologiques entrant en jeu, Power Mission est à cause de la simplicité des onze missions qui vous sont confiées et de son manque de rapidité au niveau des diverses prises de décision un jeu assez ennuyeux même si on peut y jouer à deux simultanément, auquel cas on s'ennuie à deux. C'est pas très malin.

EDITEUR : NTVIC • TESTE DANS JOYSTICK N°17

50%

POWER RACER



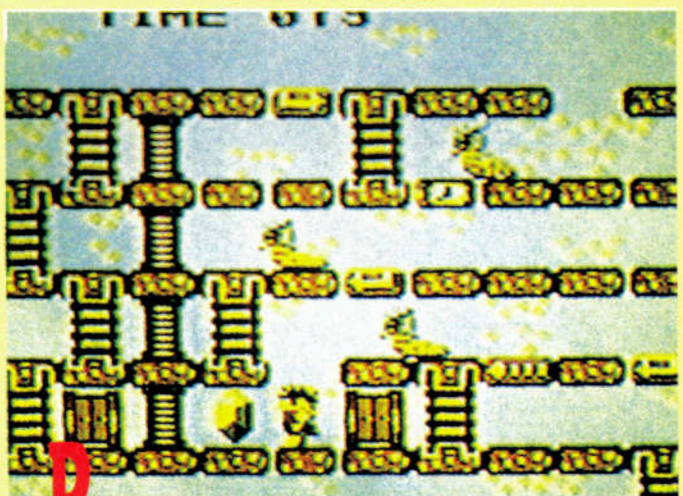
Ce jeu alliant la course de voiture à Pac-man fait son come-back sur Gameboy après avoir été il y a une dizaine d'années un hit en arcade. Vous évoluez sur un circuit constitué de couloirs concentriques formant un carré ouvert à quatre endroits. Tout en amassant des pastilles qui une fois disparues vous permettent de passer au niveau supérieur, vous devez faire gaffe à ne pas vous viander contre la voiture adverse dirigée par un ami ou par la console. Rapidement lassant tout seul, Power Racer n'est plus ce qu'il était.

EDITEUR : TECMO • TESTE DANS JOYSTICK N°14

71%



PRIPRI

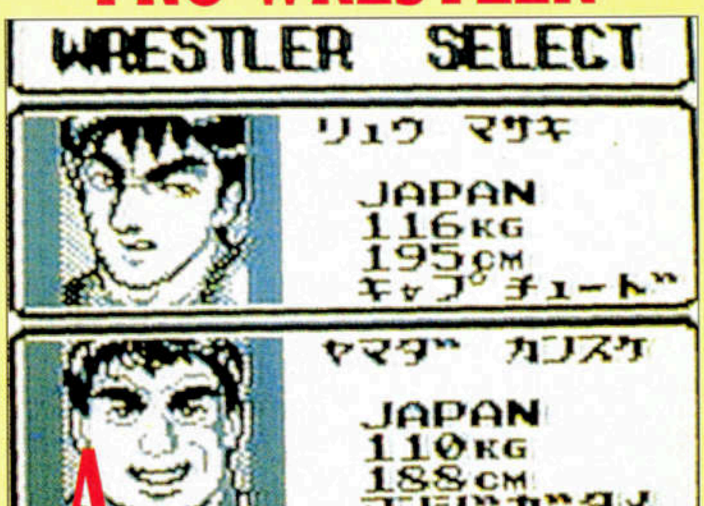


Prisonnière d'une tour comportant une cinquantaine de niveaux, la princesse Pri Pri à besoin d'aide. Dans ce jeu de réflexion à la "Pitman", vous dirigez un guerrier barbarre en lutte avec son cerveau pour trouver à travers les niveaux les différentes sorties possibles. Tout en évitant les adversaires et les pièges divers, vous devrez vous creuser les méninges pour ne pas perdre la face. Doté d'une réalisation somme toute agréable, ce jeu n'est cependant que très peu passionnant.

EDITEUR : SUNSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°14

66%

PRO WRESTLER

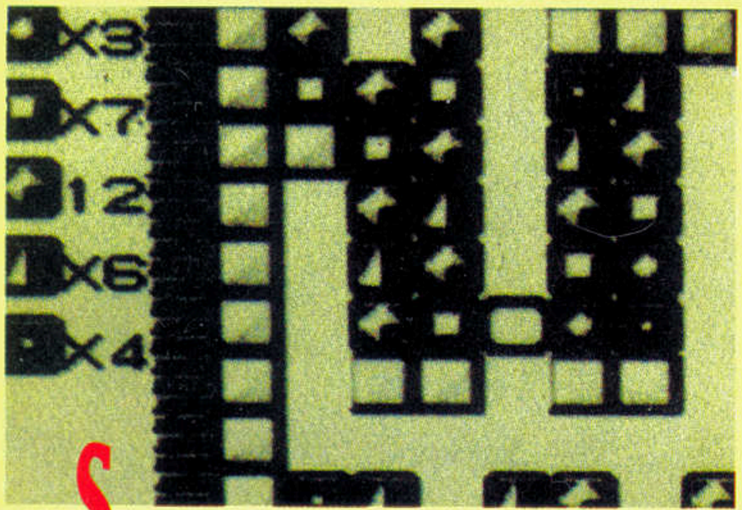


Avec une option permettant de jouer à deux simultanément, Pro Wrestler, une simulation de Catch, s'ouvre les voies des simulations de sport sur cette machine. Malheureusement pour lui, et malgré une réalisation tout à fait honorable, on reste un peu sur sa faim. La maniabilité n'étant pas parfaite et le nombre de mouvements étant limité, on a souvent du mal a réaliser parfaitement ce qu'on a envie de faire pour désarçonner son adversaire. Un jeu qui aurait pu être brillant...

EDITEUR : HUMAN • TESTE DANS JOYSTICK N°14

64%

PUZZNIC

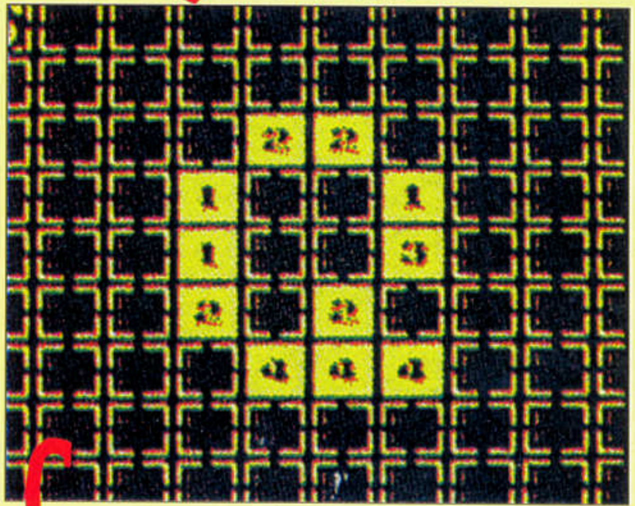


Si vous avez décidé de vous prendre la tête sur un petit jeu de réflexion, n'hésitez pas, Puzznic est le titre qu'il vous faut. Le but de ce jeu est de déplacer des formes géométriques les unes à côté des autres de manière à ce qu'elles se touchent et disparaissent de l'écran. Simple à première vue, Puzznic dans les niveaux supérieurs devient un véritable casse-tête tant le nombre de combinaisons et le nombre de pièces deviennent de plus en plus importants. Un très bon jeu de réflexion.

EDITEUR : TAITO • TESTE DANS JOYSTICK N°10

82%

Q-BILLION



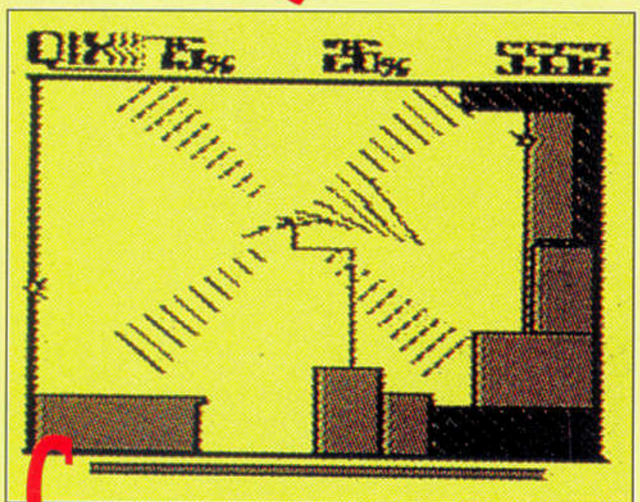
Ce jeu de réflexion n'a d'intérêt que pour son originalité et sa difficulté. En effet, les graphismes sont très sommaires, et ne sont composés, en fait que de carrés et de chiffres. Des blocs sont disposés sur le sol, empilés de différentes façon, et vous devez les mettre tous au même niveau. Pour cela, vous pouvez les pousser dans les quatre directions classiques, mais, par exemple, pour faire descendre un cube du troisième niveau, il faudra apporter et monter sur un cube du deuxième niveau.

EDITEUR : SETA • TESTE DANS JOYSTICK N°11

84%



QIX



Ce programme est la conversion d'un vieux classique d'arcade de Taito. Le but du jeu consiste à occuper plus de 80% de la surface disponible en délimitant des territoires à l'aide d'un curseur. Mais il faut prendre garde aux créatures qui rôdent autour de vous car vous perdez une vie chaque fois qu'elles entrent en contact avec votre curseur, ou lorsqu'elles touchent la ligne que vous êtes en train de tracer. Un programme intéressant qui offre un bon dosage entre action et stratégie.

EDITEUR : NINTENDO

80%

RADAR MISSION

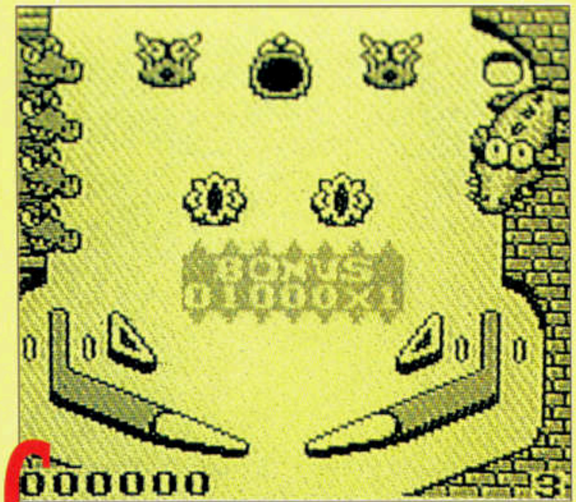


Radar Mission, à ne pas confondre avec Power Mission, est également un jeu basé autour de la célèbre Bataille Navale. Comportant deux jeux, Radar Mission vous fera participer à une véritable bataille navale comme vous pouvez y jouer au nez et à la barbe de vos professeurs, et à un jeu de tir dans lequel vous êtes un sous-marin guidé par un radar et qui doit tirer sur tout ce qui bouge. Graphiquement excellent, Radar Mission est un jeu qui se laisse découvrir avec plaisir.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°15

73%

REVENGE OF GATOR

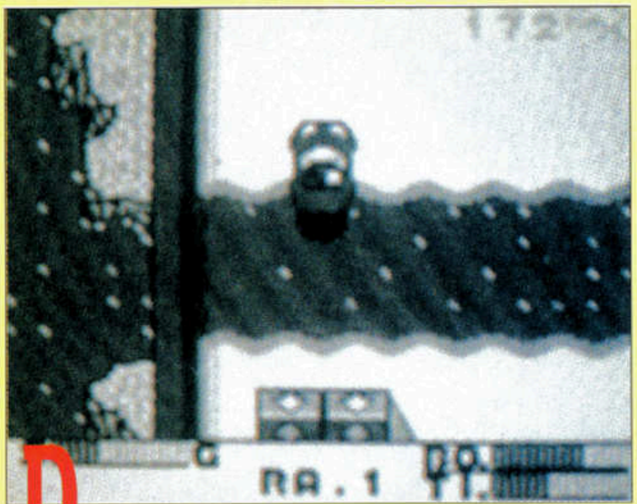


Comme son nom ne l'indique pas, Revenge Of Gator est une simulation de flipper. Entièrement bâti sur le thème de la jungle, ce flipper est à certains moment un véritable Shoot'Em Up où la balle sert de rayon laser déstabilisant l'ennemi. Doté de graphismes somme toute corrects, Revenge Of Gator est malheureusement un jeu qui prend la tête au bout de 2 ou 3 heures de jeu, l'action étant trop souvent répétitive. On a vite fait le tour de cette réalisation de Hal Laboratories.

EDITEUR : HAL LABORATORIES • TESTE DANS JOYSTICK N°14

67%

ROADSTER



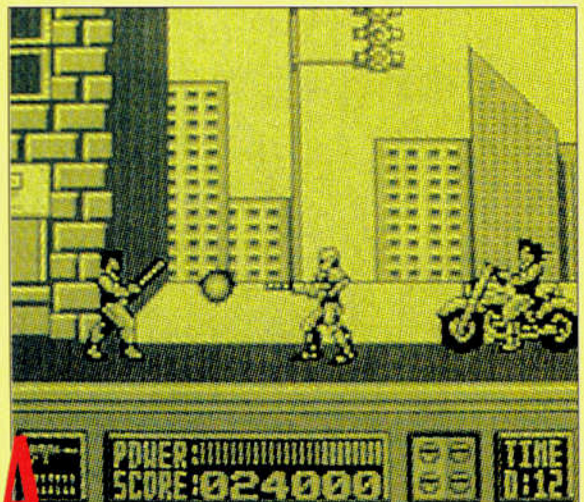
Dans Roadster vous êtes aux commandes d'une petite voiture de course, qui n'a pas grand chose à voir avec celles bien plus performantes de F1 Race. Entièrement vus du dessus, la quinzaine de circuits se découvrant grâce à un scrolling multi-directionnel réservent au joueur quelques surprises comme des flaques d'huile placées au détour d'un virage à 90° ou comme des chutes de pierres au hasard des chicanes. D'une réalisation somme toute très sympa, Roadster est un jeu distrayant, qui distrait, donc.

EDITEUR : TONKIN HOUSE • TESTE DANS JOYSTICK N°12

70%



ROBOCOP

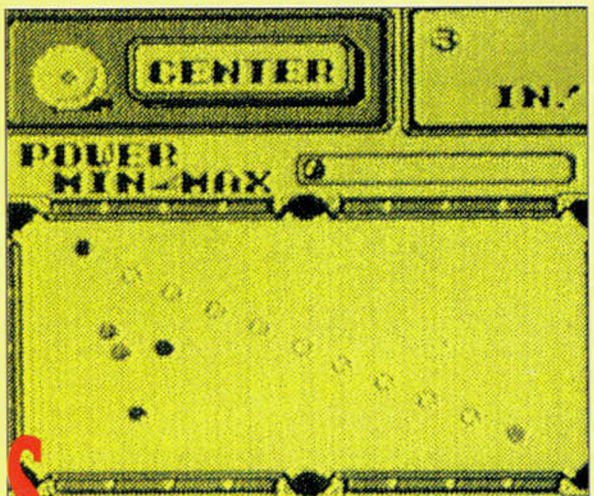


Après un assassinat dans les règles de l'art, le corps de Murphy, un flic de Detroit, se voit transformé en véritable robot nettoyeur de truands. Votre lutte contre le crime se déroule sur dix niveaux dont six d'entre eux sont animés par un scrolling horizontal impeccable. Au gré des options rencontrées vous pourrez augmenter la puissance de feu l'homme devenu machine. Graphiquement parfaitement réalisé, Robocop est également un Beat'Em Up tout à fait remarquable. Un excellent titre qui se doit d'être dans votre collection.

EDITEUR : OCEAN • TESTE DANS JOYSTICK N°13

92%

SIDE POCKET

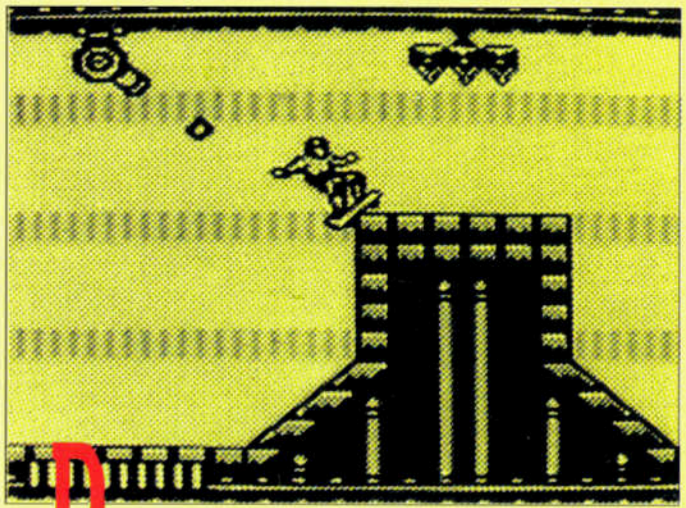


Side Pocket est encore à l'heure actuelle la seule et unique simulation de billard disponible sur Gameboy. Ici, il est possible de jouer à deux types de jeu différents. Le 9-Ball n'est pas très passionnant puisque vous n'avez qu'à faire pocket sur pocket pour gagner sans autre intérêt. Par contre, dans la phase championnat, vous devez battre votre adversaire (dirigé par la console ou non) pour accéder au titre de champion du monde. Un soft agréable et distrayant.

EDITEUR : DATA EAST • TESTE DANS JOYSTICK N°15

73%

SKATE OR DIE

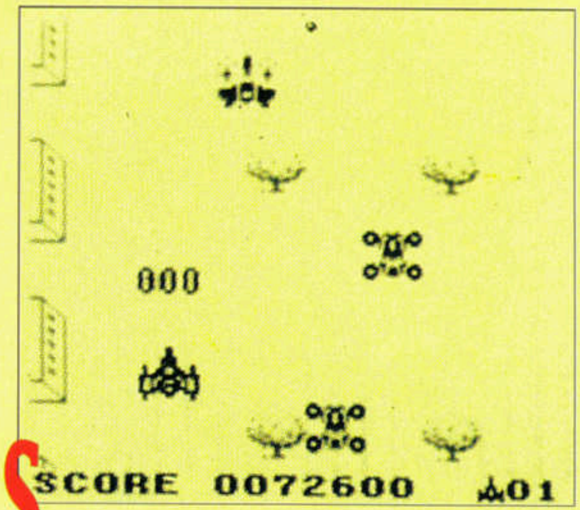


Diriger un Skate Board n'est pas toujours une entreprise très facile. C'est pourtant ce que Skate Or die vous propose ici. Pour devenir l'as des as en matière de Skate vous devrez franchir sept niveaux tous animés par un scrolling multi-directionnel rapide et efficace, éviter tous les pièges qui se dresseront sur votre route, utiliser au mieux toutes les sinuosités des différents parcours, bref, pour être élevé au titre de Bad'N'Rad, but suprême de ce jeu, il faudra manier le joystick avec brio. Un très bon titre.

EDITEUR : KONAMI • TESTE DANS JOYSTICK N°13

82%

SOLAR STRIKER



Solar Striker est le tout premier jeu de tir à scrolling vertical doublé d'un petit scrolling horizontal sur la Gameboy. Malgré un bon nombre d'options permettant d'enrichir votre armement, Solar Striker a du mal à convaincre. Comportant une demi-douzaine de niveaux, tous graphiquement assez légers, Solar Striker est cependant un jeu où l'action est menée sur un rythme d'enfer et où le plaisir de défoncer des sprites plus petits que vous prend le pas sur l'esthétisme général.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°10

74%



SPARTANX

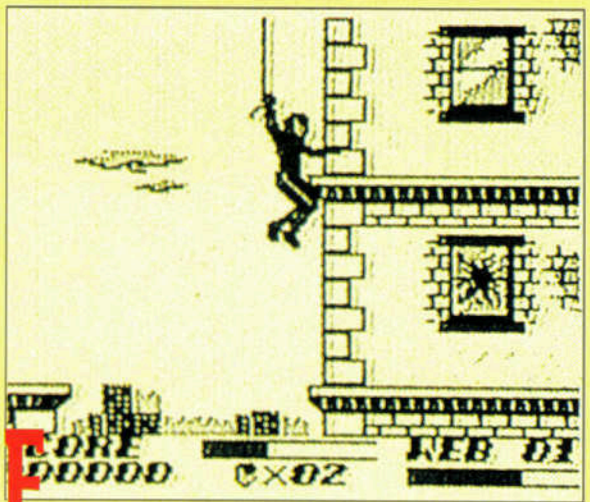


Sans être génial dans son scénario, SpartanX est un excellent Beat'Em Up comme la Gameboy sait en faire. Pour vous défendre à travers les différents niveaux qui apparaissent par un scrolling multi-directionnel, vos seules armes sont vos poings et vos pieds. D'une maniabilité assez moyenne, SpartanX reste tout de même dans la bonne tradition des jeux de baston sur cette console. L'action y est intense et à aucun moment on a l'impression de s'ennuyer, n'est-ce pas là l'essentiel ?

EDITEUR : IREM • TESTE DANS JOYSTICK N°14

80%

SPIDERMAN



En tant que super-héros, vous devez une fois de plus jouer votre rôle du mieux possible en liquidant une bande de cinglés tous issus de comics américains. C'est à travers sept niveaux que Spiderman devra lutter contre ces créatures. Ce Beat'Em Up se déroulant d'une manière générale suivant un scrolling horizontal sur plusieurs plan, offre également d'escalader des immeubles défilant verticalement. Doté d'une bonne variété dans l'action, ce jeu de LJN Toys satisfera les inconditionnels de la Gameboy et les autres aussi d'ailleurs...

EDITEUR : LJN TOYS • TESTE DANS JOYSTICK N°11

85%

TASMANIA STORY

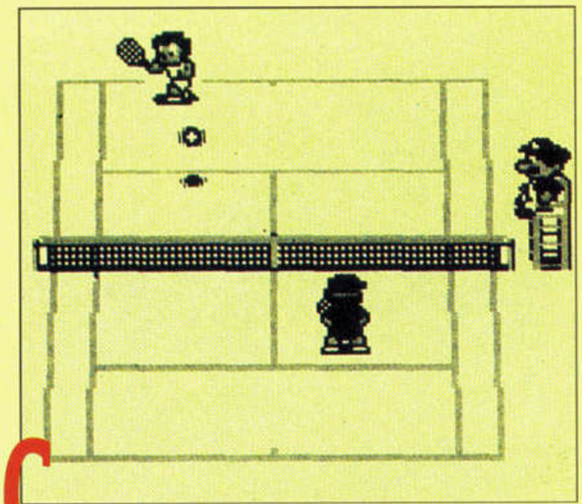


Dans ce jeu de plateau, vous jouez le rôle d'un bouffeur de cactus. Le seul moyen que vous ayez pour récupérer votre nourriture et d'éviter les personnages maléfiques lancés sur vos traces est de sauter sur des trampolines disposés à certains points stratégiques. Très rébarbatif au départ, Tasmania Story ne s'arrange guère au fil des parties. Graphiquement très pauvre, ce jeu de Nintendo est également d'une monotonie ravageuse, et on a l'impression de mourir un peu plus à chaque partie.

EDITEUR : NINTENDO • TESTE DANS JOYSTICK N°10

49%

TENNIS



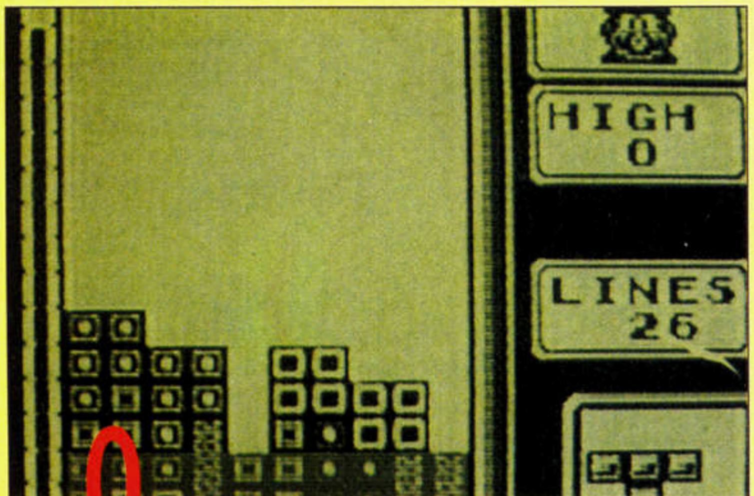
Cette première simulation sportive de la Game Boy est une réussite totale. Vous disposez de toute une gamme de coups et il est possible de renvoyer la balle dans la direction souhaitée, avec un peu d'habileté. Les parties avec un copain sont passionnantes (en connectant deux machines), mais l'ordinateur est également un adversaire valable, grâce à la présence de plusieurs niveaux de difficulté. La réalisation est efficace, tant en ce qui concerne l'animation que les graphismes.

EDITEUR : NINTENDO

93%



TETRIS

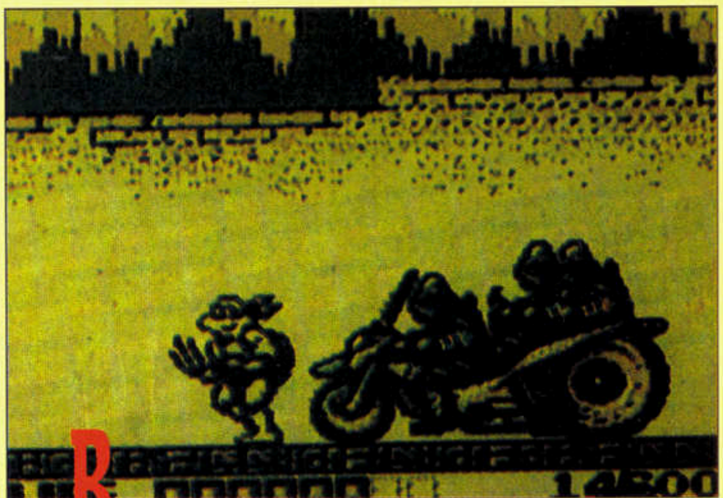


On ne présente plus Tetris, ce chef d'œuvre des jeux d'action/réflexion qui a inspiré bien des clones. Non seulement cette version est passionnante, mais c'est la meilleure quelle que soit le format. En effet, la version Game Boy permet de jouer à deux en compétition directe. Votre adversaire récupère une partie des lignes que vous faites disparaître, ce qui donne des affrontements aussi stressants que passionnés. Cette merveille est fournie avec la console, que demander de plus ?

EDITEUR : NINTENDO

99%

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

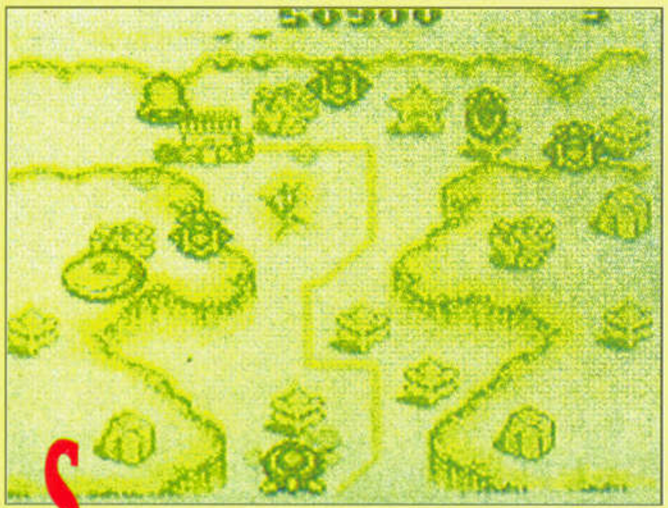


Bouffer des pizzas à longueur de journée pour retrouver des forces perdues dans des luttes endiablées , parcourir six niveaux débouchant dans des souterrains, des égouts, des cavernes, sélectionner la tortue possédant l'arme la plus efficace en fonction des ennemis rencontrés. Graphiquement moins recherché que Double Dragon, Teenage Mutant Nunchaku Cocktail Bananarama Whoppy Famous Giggler Bibblebong Lopez est cependant un jeu intéressant que tout possesseur de Gameboy se devrait de détenir.

EDITEUR : KONAMI • TESTE DANS JOYSTICK N°9

81%

TWIN BEE

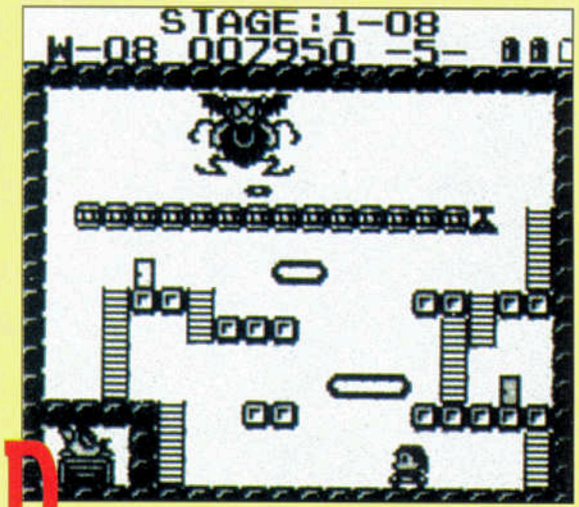


Se déroulant tout au long de six niveaux, chacun conclu par un monstre de fin, Twin Bee est l'un des rares jeu de tir sur la console Gameboy. Si on retrouve dans dans Twin Bee la plupart des ingrédients qui font d'un Shoot'Em Up un bon Shoot'Em Up, (bombes, armements spécials, tirs à répétition, etc...), on est cependant assez déçu par un certain manque au niveau de la maniabilité qui ne permet pas toujours de prendre son pied comme on devrait le faire. Dommage, la réalisation était belle.

EDITEUR : KONAMI • TESTE DANS JOYSTICK N°14

78%

WARRIOR



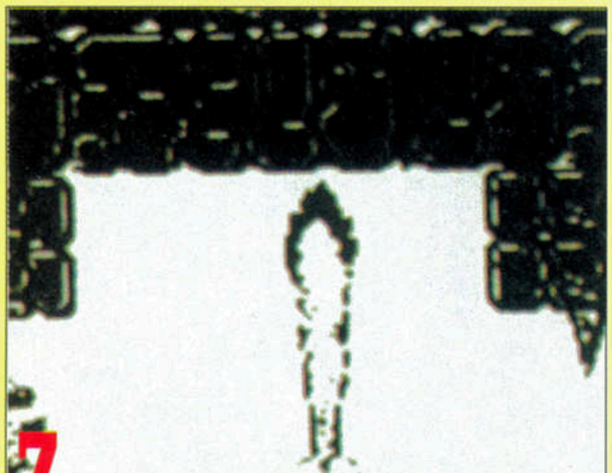
Dans Warrior il faudra, une fois de plus, aller délivrer sa fiancée, enlevée par de méchants extra-terrestres. Chacun des nombreux tableaux est accessible par mot de passe, il est possible de jouer à deux en même temps, avec deux Gameboy, bien sûr, et vous devrez faire preuve d'une capacité de réflexion assez poussée. Il faut monter d'échelle en échelle, passer sur les plateformes, détruire les monstres, pousser les briques, les empiler, escalader, faire attention aux tremblements de terre, bref, être astucieux.

EDITEUR : EPOCH • TESTE DANS JOYSTICK N°11

82%



ZOIDS



Zoids est le premier Shoot'Em Up à scrolling horizontal en pseudo trois dimensions sur la Gameboy, et c'est également une des rares déconfitures pour un jeu de tir sur cette machine. Le type de représentation choisie (la pseudo 3D) se prête en effet assez mal à ce type de jeu, bien trop souvent en effet on se fait toucher par des tirs ennemis sans vraiment savoir pourquoi. Inutile donc d'insister lourdement, Zoïds c'est du bidon.

EDITEUR : TOMY • TESTE DANS JOYSTICK N°10

54%

sega game gear

Sega agrandit sa gamme de consoles avec une portable qui devrait faire parler d'elle. La Game Gear ne manque pas d'atouts : la couleur, le succès des consoles Sega en général et un prix assez attractif.



Au moment où vous lirez ces lignes, la console portable de Sega devrait être distribuée officiellement en France par Virgin. La Game Gear est une 8 bits et ses performances techniques sont équivalentes à celles de la Master System. C'est le même modèle qui est distribué au Japon, aux USA et en Europe, ce qui fait que toutes les cartouches fonctionnent sur une Game Gear, quelle que soit leur provenance. Contrairement à la Game Boy et à la GT, cette console se tient dans le sens de la largeur comme la Lynx, mais elle offre une prise en main aussi confortable et son écran couleur est excellent.

La ludothèque de cette console n'est pas encore très fournie, mais on peut faire confiance à Sega pour y remédier dans les plus brefs délais. Il semble évident que cette console ne risque pas de souffrir d'une pénurie de jeux, d'autant plus que différents éditeurs s'intéressent à elle, ce qui devrait élargir sa ludothèque assez rapidement. Les titres disponibles sont proches de ceux de la Master System (quand il ne s'agit pas de nouvelles versions de ses grands succès comme Mickey Mouse ou Wonder Boy), mais sa ludothèque est plus riche en jeux de réflexion.

A l'instar de la PC engine GT, la Game Gear dispose à l'origine d'un tuner en option permettant de recevoir les émissions TV... en NTSC. Ce tuner n'est donc pas compatible avec le standard français et il ne sera vraisemblablement jamais distribué en France, dans la mesure où Sega n'envisage pas de l'adapter aux normes françaises. La Game Gear dispose d'un câble permettant de relier deux machines afin de jouer à plusieurs (vendu séparément) et l'on devrait voir arriver très prochainement un bloc de piles rechargeables, un adaptateur secteur ainsi qu'un adaptateur permettant de l'alimenter sur l'allume-cigare d'une voiture.



DIMENSIONS (MM) :	**103 X 210 X 38**	**PALETTE :**	**4096**
POIDS :	**570 G**	**COULEURS AFFICHABLES :**	**32**
PRIX :	**990 F**	**SON :**	**4 VOIES STEREO**
MICROPROCESSEUR :	**8 BITS (3,58 MHZ)**	**ALIMENTATION :**	**6 PILES DE TYPE AA OU ADAPTATEUR SECTEUR**
TAILLE DE L'ECRAN :	**81 MM**		
RESOLUTION :	**160 X 146**		
MEMOIRE VIVE :	**8 KO**	**AUTONOMIE :**	**3 HEURES ENVIRON**
MEMOIRE ECRAN :	**16 KO**	**PRIX MOYEN DES CARTOUCHES :**	**250 F**

CASTLE OF ILLUSION

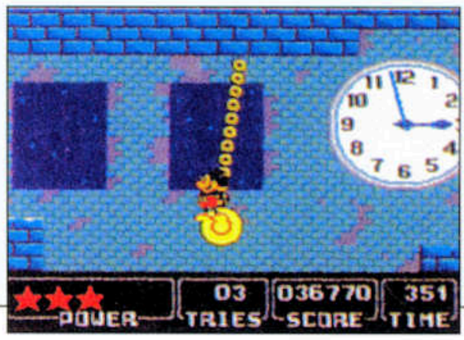


AHHHHH que cela fait plaisir de retrouver la petite souris noire aux grandes oreilles et à la queue fine et longue. Après ses deux magnifiques conversions sur Megadrive et sur Master System, c'est au tour de la Gamegear de bénéficier de tous les avantages de cette merveille qu'est Mickey Mouse. Eh oui, dans cette réalisation on retrouve pratiquement au pixel près tout ce qui avait fait son succès sur la huit bits de Sega. Mais mettons là le hola (héhé!), et arrêtons-nous quelque peu sur l'histoire de ce jeu.

Votre délicieuse compagne, Minnie, s'est fait enlever par la sorcière Mizrabel. Enfermée au dernier étage du château des illusions, l'antre de la sorcière, Minnie a besoin d'aide. Dans la peau du célèbre personnage, de Walt Disney, idolâtré des tout-jeunes, vous vous devez de partir à la recherche de votre bien-aimée et de la délivrer des griffes de cette vieille peau chevaucheuse de balais (merci Seb, pour le soufflage!). Pour y parvenir, il faudra franchir les nombreux pièges qui se dresseront sur votre route, découvrir les quelques passages secrets et éliminer les horreurs de fin de niveau qui n'arrêteront pas de vous prendre la tête tout au long des cinq niveaux que comporte Castle Of illusion. Pour réduire en bouillie vos adversaires, votre postérieur en béton armé vous sera du plus grand secours. Un petit saut, on appuie sur le bouton feu, et hop votre derrière se met avant (héhé!) et les monstres se retrouvent aplatis comme un Elbaz sous le poids de Danboss (c'est pas beau à voir!). Parfois, vous pourrez également rencontrer pierres ou ballons qui vous seront fort utiles pour vous dégager de situations périlleuses.

Au niveau de la réalisation, on ne peut absolument rien reprocher aux programmeurs de chez Sega. L'animation est en tous points remarquable, on est même parfois étonné par la fluidité des mouvements de la vedette. Les graphismes sont étonnamment fins et variés, les divers scrollings – verticaux ou horizontaux – tout à fait excellents. Seule la maniabilité du personnage pourrait poser problème, du moins au début, par la suite et avec l'habitude Mickey se dirigera parfaitement et sans aucune anicroche.

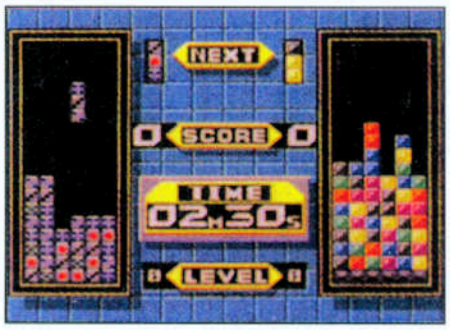
Un jeu gigantesque...



EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°17

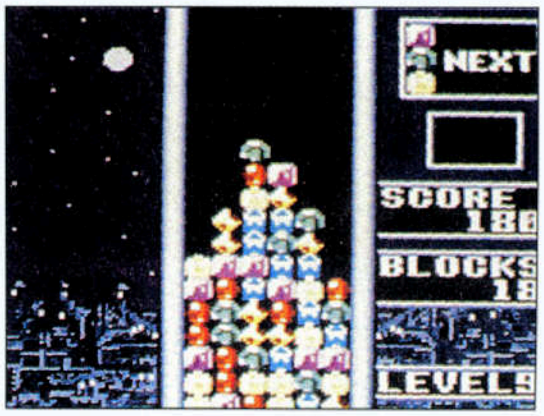
MEGASTAR joystick

COLUMNS



A la suite du succès de Tetris dans les salles d'arcade, Sega a voulu exploiter le filon avec Columns. Le principe du jeu est très proche de celui de Tetris, sauf que les pièces ont toutes la même forme et qu'elles comportent des boules de couleurs différentes. Vous pouvez déplacer les pièces sur les côtés, mais il n'est pas possible de les faire tourner sur elles-mêmes, vous pouvez seulement modifier l'ordre des couleurs. Les lignes de même couleur disparaissent et la partie s'arrête lorsque le récipient est plein. Cela semble très simple au début, mais les pièces tombent de plus en plus vite au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. Le jeu devient particulièrement stressant dans les niveaux supérieurs, car il faut réfléchir vite et réagir encore plus rapidement.

Columns est le type même du jeu qui est à son avantage sur une console portable. La version Game Gear est très réussie, avec des graphismes simples et clairs qui contribuent au plaisir du jeu. Comme dans la version Megadrive, vous avez le choix entre le jeu normal ou l'option flash Columns, dans laquelle il faut faire disparaître une boule placée en bas du récipient. De plus, il est possible de jouer à deux en connectant deux machines par l'intermédiaire du câble de raccordement. Columns est un jeu passionnant et vous n'avez même pas besoin de l'acheter, puisqu'il est fourni avec la console.



EDITEUR : SEGA



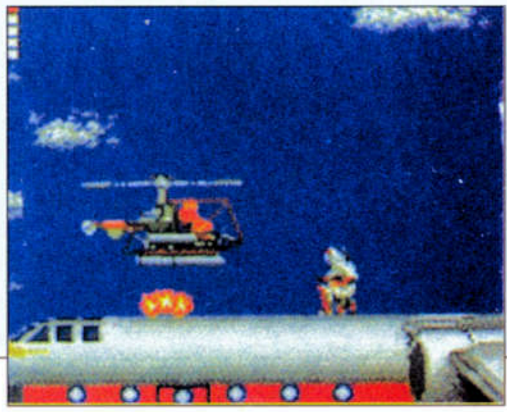
The GG Shinobi

D'entrée de jeu, mes amis, je vous préviens. Avec GG Shinobi, vous n'allez pas être déçu. Si vous avez une Gamegear, enfin, vous allez voir ce que la petite dernière de Sega est capable de faire. C'est tout simplement hallucinant. The GG Shinobi est une formidable réussite.

En tant que maître dans les arts martiaux, il est de votre devoir de défendre la terre assiégée par un maître sanguinaire, qui n'a pour ambition que de réduire l'homme en esclavage. Dur métier que celui de Ninja...

Dès la mise sous tension de la Gamegear, un menu graphique vous permet de choisir à tour de rôle l'un des quatre niveaux présentés. Si grâce à cette option, il est possible de commencer par n'importe quel stage, en revanche vous devez impérativement en terminer un et affronter le boss de fin pour espérer poursuivre l'aventure. D'une situation géographique différente à chaque fois, ces niveaux vous entraîneront tour à tour dans un port de pêche, dans une forêt lugubre, dans une vallée infestée de salopards en tous genres et sur une autoroute où vous devrez sauter de voiture en camion pour ne pas être écrasé. Dans la plupart des cas, chacun des ces niveaux comporte deux scènes, assurant la richesse de The GG Shinobi.

Bien que ce Beat'Em Up existe pratiquement sur toutes les machines, dans sa version Gamegear il est complètement inédit, les différentes phases de jeu et les décors étant propres à la portable de Sega. Alors que toute l'action se déroule selon un scrolling multi-directionnel remarquable, le meilleur à mon sens de tous les jeux existant à l'heure actuelle sur cette machine, au niveau du jeu proprement dit, Shinobi est également on ne peut mieux. Les divers coups que l'on peut donner pour terrasser les méchants sont parfois impressionnants, d'autant plus qu'au gré des rencontres, on peut récupérer certaines potions magiques permettant d'éliminer en un coup tout ce qui ce trouve à l'écran. Graphiquement fort bien détaillé, Shinobi est un modèle du genre, une réussite totale, un éclatement gigantissime, une surprise permanente, un un jeu brillant. Vive Shinobi et vive la Gamegear.



EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°17



WONDER BOY

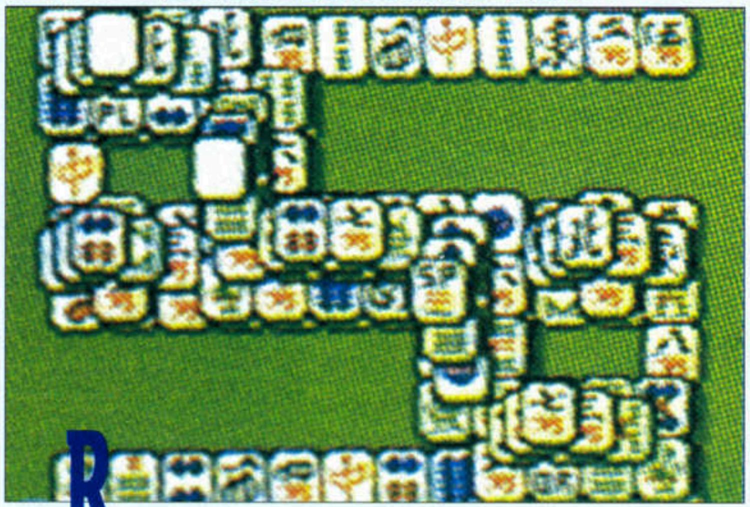




Wonder Boy, c'est à ne pas douter la mascotte des consoles Sega, au même titre qu'Alex Kidd, ou que Mario Bros sur Nintendo. C'est donc avec un certain plaisir qur l'on découvre les péripéties de ce petit aventurier sur le petit écran couleur de la Gamegear. Sorti il y a maintenant quelques années sur Master System, où ce jeu avait fait un tabac, Wonder Boy a inspiré de nombreux auteurs et de nombreuses maisons d'édition, mais jamais, ô grand dieu des consoleux, jamais il n'a été égalé. C'est donc avec une certaine crainte toute naturelle que je sors la cartouche de sa boîte et l'insère dans la fente de la petite japonaise. Dans Wonder Boy, vous dirigez un petit personnage tout malheureux car sa dulcinée vient de se faire enlever par un infâme (une femme?) tyran. Votre but, comme vous vous en doutiez, est de partir à sa recherche et de parcourir la dizaine de niveaux présents dans ce jeu de Sega. Chacun des différents niveaux sont partagés en zones, chaque zone est signalée par une pancarte, laquelle une fois franchie sert de repère et permet à Wonderboy, si il se fait tuer, de reprendre juste après. Ce subterfuge est à la longue très utile et efficace car il permet au joueur de ne pas tout recommencer depuis le début. Alors que toute l'action de ce jeu de plateformes se déroule selon un scrolling horizontal se déplaçant de droite à gauche, hyper-rapide dans son avancée, ce scrolling fatigue cependant assez rapidement les yeux, la rémanence du petit écran étant encore trop importante. Au cours de son périple, Wonder Boy pourra rencontrer certains objets comme des marteaux permettant de tuer les adversaires à distance, des œufs qui s'ouvriront sur son passage, laissant échapper une vie ou des points supplémentaires, des potions permettant à Wonderboy de devenir invulnérable pendant un court instant. Tout à fait passionnant dans son déroulement, Wonderboy est un jeu gai, distrayant et l'envie de passer au niveau supérieur est tellement forte que l'on a beaucoup de difficulté à s'échapper des griffes de ce jeu redoutable. Un must de plus sur cette console.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°13

SHANGHAI II



Réalisé sur pratiquement toutes les consoles, Shanghaï est un pur jeu de réflexion, style casse-tête chinois. A l'écran, 144 tuiles aux motifs divers forment une pyramide de cinq étages. Le but est d'éliminer deux à deux les tuiles représentant les mêmes symboles de sorte qu'il n'en reste plus. Ici, huit configurations de départ sont proposées pour des casse-tête de difficulté variable. Passionnant lorsqu'on y joue, Shanghaï est un des meilleurs jeux de réflexion sur consoles.

EDITEUR : SUNSOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°14

90%

SUPER MONACO GP



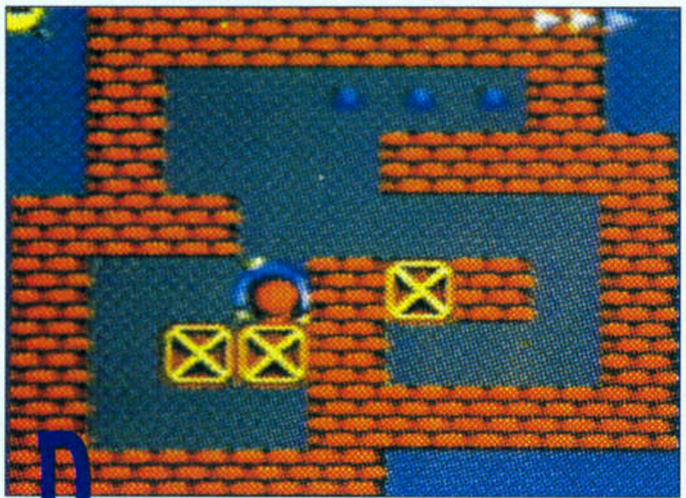
Bien connu de tous les amateurs de la marque, grâce à son excellente adaptation sur Megadrive, Super Monaco GP sur Gamegear est également remarquable. Malgré le fait qu'il n'y ait que deux voitures au maximum à l'écran et que les bas-côtés soit un peu vides, cette simulation de course automobile vous permettant de concourir sur tous les circuits du championnat du monde est tout à fait captivante. Une bonne maniabilité et la possibilité de jouer à deux simultanément permettent à SMGP d'être particulièrement attractif.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°10

84%



SOKOBAN

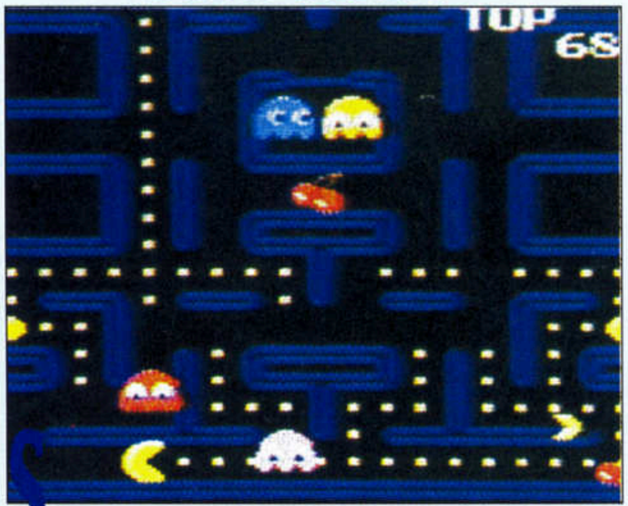


Des caisses, des points verts, un bonhomme, des salles, quatre éléments pour faire de Sokoban le parfait jeu prise de tête. Dans plus de cent salles aux murs exigus, vous devez déplacer des caisses pour les placer sur les points verts tout en respectant un certain ordre logique qui vous permet de ne pas vous retrouver bloqué. Parfois stressant, souvent énervant mais toujours intéressant, Sokoban est un véritable régal lorsqu'on aime ce genre de jeu. Amateurs de Shoot'Em up, passez votre chemin.

EDITEUR : RIVERHILL SOFT • TESTE DANS JOYSTICK N°13

75%

PAC MAN



Si de nos jours Pac Man est devenu un jeu on ne peut plus simple, il y a encore quelques années ce jeu d'action typique faisait un véritable tabac partout où il passait. Certes un petit peu désuette graphiquement, cette réalisation de Namcot reprend point par point toutes les caractéristiques du jeu d'antan. Souffrant d'un grand manque au niveau de la maniabilité, Pac Man peut cependant se jouer à deux simultanément, ce qui n'est pas pour déplaire. Un jeu toujours aussi agréable...

EDITEUR : NAMCOT • TESTE DANS JOYSTICK N°15

75%

PENGO



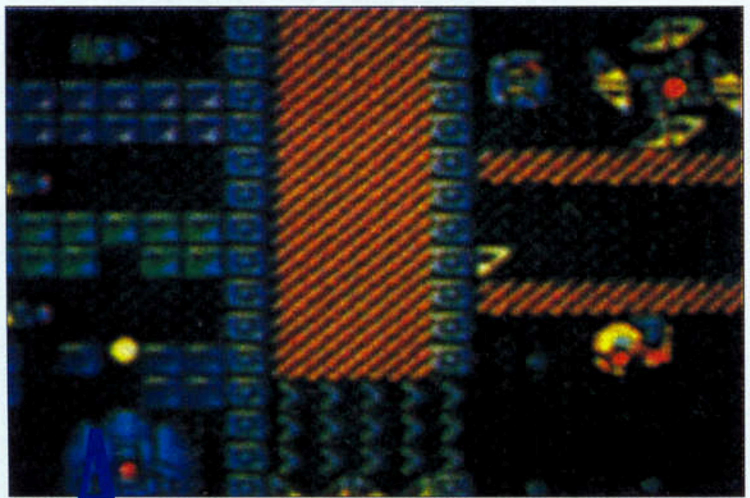
Au même titre que Pac Man ou que Space Invaders, Pengo est l'un des premiers vrais jeux vidéo de la seconde génération. Dans la peau d'un petit pingouin, vous devez, dans un dédale de couloirs, écrabouiller vos poursuivants en poussant des blocs de glace contre les parois d'un labyrinthe. D'une réalisation graphique et sonore tout à fait correcte, mais qui est loin de bouleverser l'univers des jeux de cette machine, Pengo sur Gamegear est un jeu agréable qui ne laisse pas le joueur indifférent. Sympa...

EDITEUR : PENGO

78%



POP BREAKER



Assez difficilement cernable, Pop Breaker est à mi-chemin entre le jeu de réflexion et le Shoot'Em Up. En effet, avant de tirer sur un ennemi mobile ou immobile, il faut réfléchir à chacun de ses mouvements pour ne pas exploser sur une mine ou un piège placés ça et là. D'une maniabilité toute relative, ce jeu de Micro Cabin est loin d'être une révélation d'autant plus qu'au bout de quelques minutes de jeu, on a plus envie de jeter sa console que de continuer à casser de l'extra-terrestre.

EDITEUR : MICRO CABIN • TESTE DANS JOYSTICK N°15

58%

PSYCHIC WORLD



Dans Psychic World vous jouez le rôle d'une petite fille en mal d'aventures. C'est au cours de quatre niveaux aux graphismes simples mais variés que vous devrez lutter d'arrache-pied avec des monstres gigantesques – proportionnellement à l'écran – pour atteindre votre but. Doté d'un excellent scrolling multi-directionnel et de musiques entraînantes et dynamiques, Psychic World est un très bon jeu de plateformes qui vous fera passer d'agréables moments aux commandes de la Game gear.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°15

83%

G-LOC

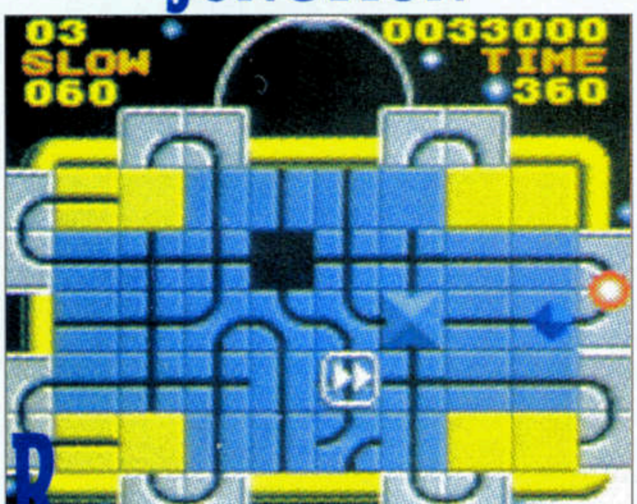


Issu d'un jeu d'arcade spectaculaire, G-Loc est un jeu de tir dans lequel vous êtes à l'intérieur du cockpit de l'avion, les ennemis arrivant de face. Pour conquérir le territoire adverse, vous devrez détruire cinq bases hostiles avant d'accéder au dernier niveau. Si cette version n'a malheureusement plus grand-chose à voir avec la version originale, elle est également assez ennuyeuse, les possibilités de fuite étant bien souvent trop restreintes surtout lorsqu'on vous attaque de derrière.

EDITEUR : SEGA TESTE DANS JOYSTICK N° 13

68%

JUNCTION



Reprenant le principe du taquin, Junction est un jeu de réflexion. Alors qu'une boule se déplace sur des carrés supportant des rails de chemins de fer, vous devez déplacer les carrés de manières à ce que la boule franchisse tous les passages indiqués au préalable par la console. Comportant cinquante niveaux tous représentés en pseudo trois dimensions, Junction est un jeu agréable qui souffre cependant d'une certaine monotonie dans l'action, au bout de quelques heures de jeu.

EDITEUR : MICRONET • TESTE DANS JOYSTICK N°15

70%



GAME GEAR. O
C'EST PLUS F



__GAME GEAR__ c'est la nouvelle console portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques



LINTAS:PARIS

Ù QUE TU SOIS
ORT QUE TOI.

couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Super Monaco, Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

DEVILISH

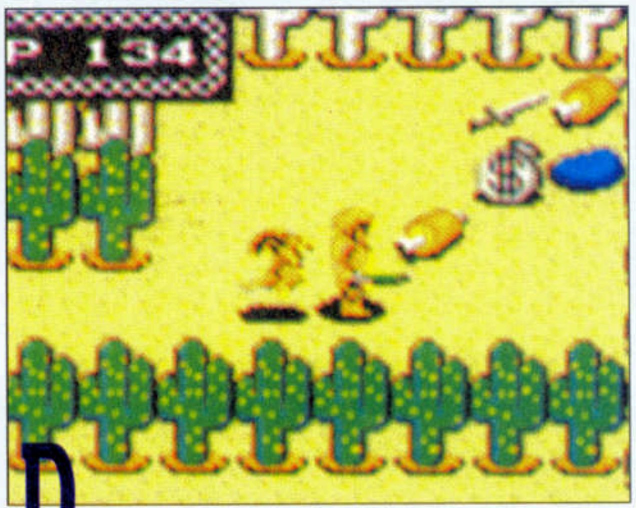


D'un concept assez nouveau sur une portable, Devilish vous placera aux commandes d'une raquette qui devra guider une balle à travers huit niveaux. Des options qui apparaissent à la destruction de certains ennemis vous permettent de changer la configuration de votre raquette ou d'augmenter la vitesse de déplacement de la balle. Alors que l'action se déroule aussi bien dans le sens vertical qu'horizontal, votre seul objectif est de ne pas quitter la balle des yeux. La répétitivité de ce jeu ne lui assure qu'une durée de vie limitée.

EDITEUR : GENKI • TESTE DANS JOYSTICK N°17

68%

DRAGON CRYSTAL



Dragon Crystal est une quête magique à la recherche de la vérité. Alors que le jeu se déroule un peu à la façon de Fatal Labyrinth sur Megadrive, au fur et à mesure de votre progression, vous découvrez les nouveaux paysages qui s'offrent à vous suivant un scrolling multi-directionnel. Dans ce jeu de rôle, il faudra affronter une trentaine d'ennemis sauvages et parcourir une quarantaine de niveaux avant d'atteindre le but suprême. D'une conception assez simple, Dragon Crystal est le premier jeu de rôle sur Gamegear.

EDITEUR : SEGA • TESTE DANS JOYSTICK N°13

77%



SKWEEK



Développé à l'origine par Loriciel, Skweek est une sorte de Pac-Man remix 1991. Dans cette conversion vous devez balader la vedette au cours d'une centaine de niveaux pour repeindre en rose toutes les dalles présentes. Certaines dalles comportent des options intéressantes, comme des flèches imposant la direction ou comme des dalles grises inhibant tout changement de direction. Hyper maniable, toute l'action de Skweek est également menée sur un rythme d'enfer qui convient parfaitement à cette console.

EDITEUR : VICTOR • TESTE DANS JOYSTICK N°17

84%

SUPER GOLF



Moins qu'une véritable simulation de Golf, avec tout ce que cela implique, Super Golf est un petit jeu très sympa se basant sur ce sport. Bien sûr dans ce soft de Sigma, on retrouve la plupart des options qui font de ce sport l'un des plus convertis sur consoles et sur micros, ainsi force du vent et effet de la balle sont envisageables tout au long des dix-huit trous qui sont proposés ici. Comportant des graphisme "à la japonaise", Super Golf peut se jouer à plusieurs. Un jeu rigolo, sympa, ce qui n'est déjà pas si mal.

EDITEUR : SIGMA • TESTE DANS JOYSTICK N°17

70%

LE TEMPLE DE L'ECHANGE EN FRANCE

ULTIMA *Games*

ECHANGE DE JEUX A PARTIR DE 0F

Echangez vos cartouches pour Megadrive, Gameboy, Nec, Nintendo NES, Superfamicom, Lynx, Mastersystem, Gamegear

LE TEMPLE DE L'ECHANGE

LE CONSEIL

Connaissance parfaite des jeux et des consoles

MEGADRIVE
GAMEBOY
NEC
NINTENDO NES
SUPER FAMICOM
LYNX
MASTER SYSTEM
GAMEGEAR
NEO GEO
TOUS LES HITS DISPONIBLES

LA PASSION

REPRISE

Pour l'achat de votre nouvelle console nous vous proposons la reprise de l'ancienne

OCCASION

Grand stock de consoles et de jeux d'occasion

DES MILLIERS D'ADHERENTS

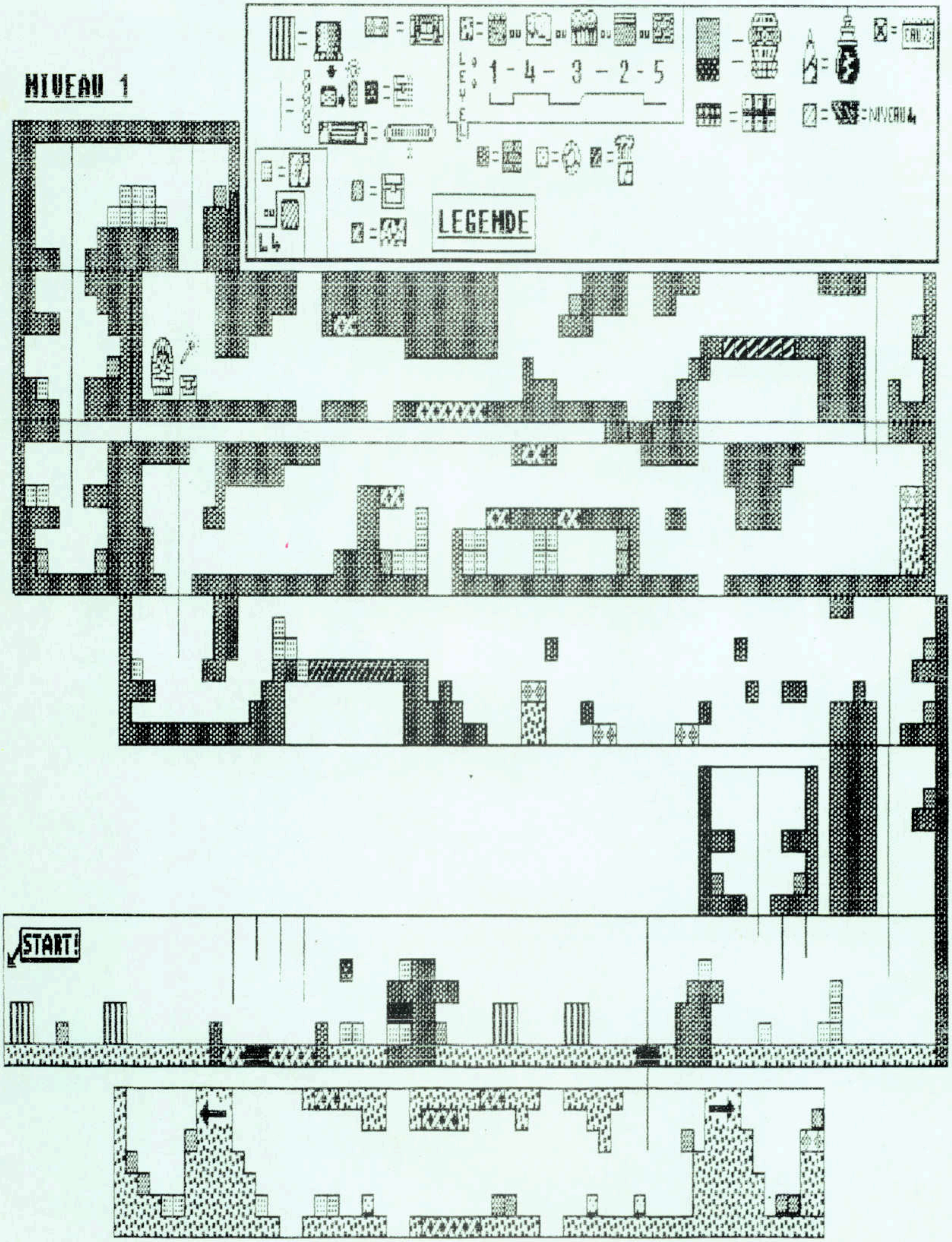
LE CHOIX

Plus de 1000 articles en stock

RESERVATION PAR TELEPHONE POSSIBLE

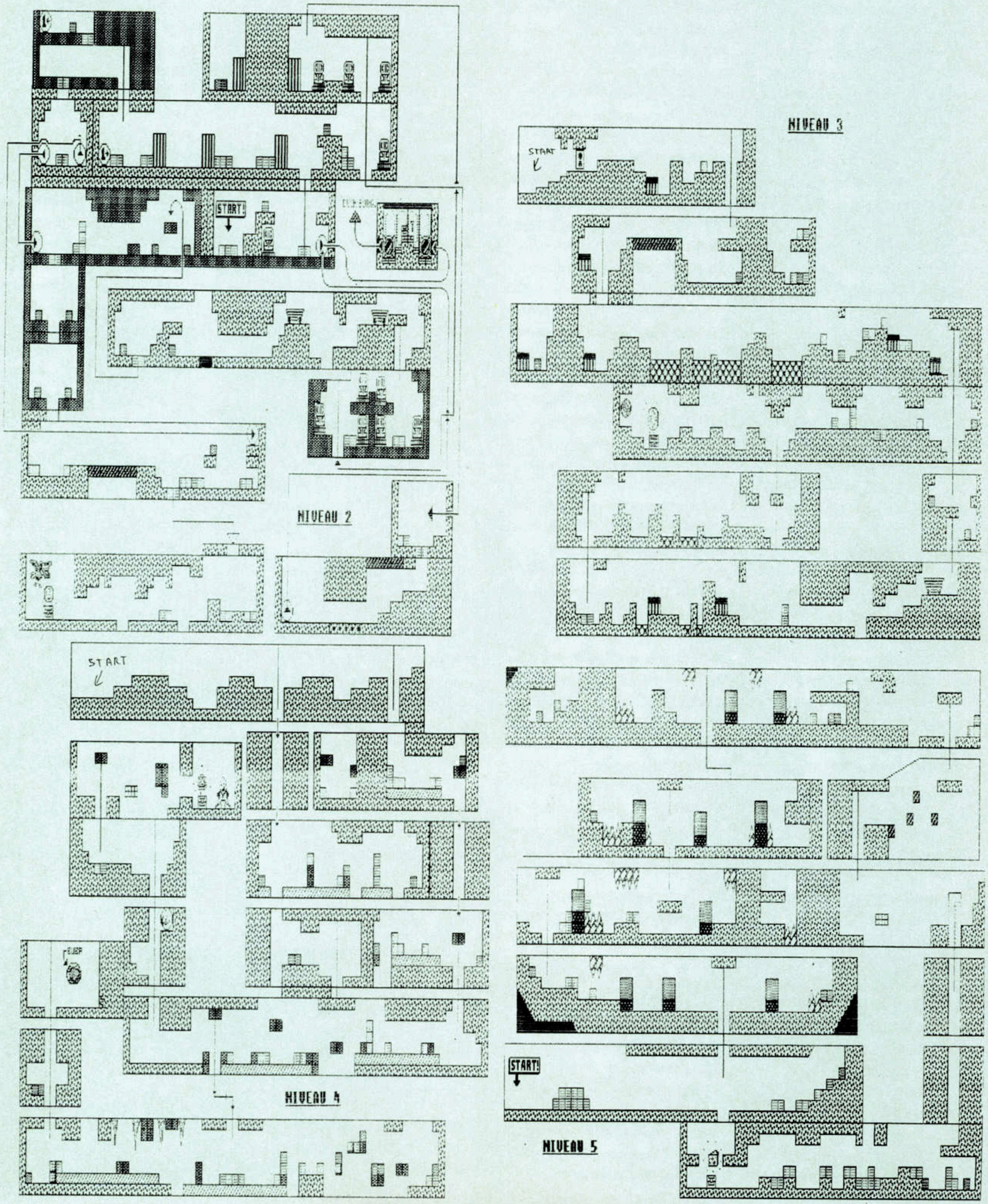
21 rue de Turin 75008 Paris (métro Rome-Liège-Europe) Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

DUCK TALES • GAME BOY



DUCK TALES • GAME BOY

MATHIAS LAUTOUR



GAME GEAR

WONDER BOY
A la page de présentation, appuyer sur START et en haut, ainsi vous pourrez sélectionner l'area: 1 à 9.

GAMEBOY

ASMIK WORLD
Quelques codes.....
tableau 8:AXOLOTL
tableau 9:ALUTEN
tableau 16:CHIMERA
tableau 17:OEWLAP
tableau 24:ELYTRON
tableau 25:GILA

BALLON KID
Quand on vous éclate un ballon, mettez-vous sur une plateforme et appuyez plusieurs fois sur la flèche du bas jusqu'à temps de voir le ballon gonflé. Cette méthode peut marcher même si vous n'avez pas du tout de ballon. Vous pouvez aussi gonflez les deux ballons en utilisant cette astuce.

BATMAN
Au titre, pressez diagonale haut droite et START, vous accéderez alors au SELECT ROUND.

BUGS BUNNY AND THE CRAZY CASTLE
Avec ce code vous n'avez plus qu'à passer le dernier tableau pour gagner: XH02.

BURAI FIGHTER DELUXE
Voici les codes en Eagle:
2ème Niveau: HGKM
3ème Niveau: CPFI
4ème Niveau: JJOE
5ème Niveau: DKLF
Et voici les codes en Albatros:
2ème Niveau: AGNC
3ème Niveau: BEHB
4ème Niveau: DIBF
5ème Niveau: JGJA

CONTRA
Partez avec 10 vies au lieu de 3 en faisant haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B,A,B,A (pareil que pour TMNT mais avec 2 fois BAS). Faites ce code quand la page de présentation s'est arrêtée de bouger. Dans ce jeu, dix vies cela aide beaucoup.

COSMO TANK
Pour entendre les effets sonores sans jouer, effectuez la petite manip suivante. Après avoir commencé votre mission en mode Quest, appuyez sur le bouton Start. Puis appuyez simultanément sur A, B et le joypad vers le bas. Appuyez à nouveau sur Start et le message "Sound Test 01" apparaît. Changez le numéro en appuyant vers le haut ou vers le bas, et appuyez sur A pour jouer les sons. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur Start pour reprendre le jeu.

DOUBLE DRAGON
Quand vous verrez les femmes, donnez leurs 2 coups de poing et un coup de pied, vous gagnerez alors une vie supplémentaire.

FORTRESS OF FEAR
Dès que vous commencer le jeu allez vers la gauche, vous gagnerez une vie et une clé. Avec cette clé, vous gagnerez une autre vie en prenant le deuxième coffre.
Et voici un autre moyen de gagner des vies, trouvez dix diamants.

GARGOYLE'S QUEST
Pour obtenir le maximum d'argent, de vie et d'armes pour le dernier niveau, entrez le code NPAN-RRXY.

Voici les sept codes qui permettent de revenir dans un village.
2ème monde, code 1:
7ER7-GB7Q
3ème monde, code 2:
TSYB-87F5
3ème monde, code 3:
GK4L-NPNG
4ème monde, code 4:
BTGJ-LVGA
4ème monde, code 5:
CINS-LLR4
4ème monde, code 6:
FTWD-F7BB
5ème monde, code 7:
EDGY-LNST

PENGUIN BOY
Voici quelques codes:
niveau 5:AD1990
niveau 9:EB5408
niveau 13:BF8163
niveau 17:DA2945
niveau 21:FC3876
niveau 25:ED0492
niveau 29:CA4217
niveau 33:DF9721

PITMAN
1 0000
2 08AA
3 0HMN
4 0RYZ
5 119B
6 1931
7 1JXY
8 1TQM
9 22KP
10 2ARW
11 2K63
12 2UC9
13 33VX
14 3BJQ
15 3LG8
16 3V52
17 455E
18 4EG7
19 4NJR
20 4XVK
21 54C6
22 5C6C
23 5MRL
24 5WKT
25 67QV
26 6GXJ
27 6Q3F
28 6Z94
29 76XF
30 7MFU
31 7PA5
32 7YOG
33 8AAU
34 820H
35 8UYG
36 8KMS
37 9B3J
38 939V
39 9VQ4
40 9LXF
41 A8RC
42 AOKG
43 ARCT
44 AHGL
45 B9J7
46 B1VE
47 BTSK
48 B3GR
49 CGGQ
50 C75X
51 CZV2
52 CQ38
53 EFGW
54 EGCP
55 EYK9
56 EPR3
57 FEX1
58 F5QB
59 FX9M
60 FN3Y
61 GCMA
62 G4YO
63 GWOZ
64 GMAN
65 HMNN
66 HWZZ
67 H410
68 HCBA
69 JNWY
70 JXPM
71 J58B
72 JE21
73 KP73
74 KYE9
75 K6LP
76 KFTW
77 LQF8
78 LZ42
79 L7VX
80 LGHQ
81 M3HR
82 MTUK
83 M14E
84 M9F7
85 NHTL
86 NRLT
87 NOE6
88 N87C
89 PL2F
90 PV84
91 P3PV
92 PBWJ
93 QKB5
94 QU1G
95 Q2ZH
96 QANU
97 RYZG
98 RPN5
99 RFBU
100 RGIH
Pour tous les codes avec des «O», si vous avez des problemes...Essayez avec la lettre «o»...

PUZZNIC

ITOH NIWA	RONI OJII
THAN KYOU	IAGE MASJ
SABU KITA	SAWA ITOH
SANT O-OB	MAID OOKA
NAO HAPP	JIMA JOJI
GOTA GOTO	AASA NGA
IAGE ITAD	YOWA WASS
YAMA MOTO	DON- DOKO
SUND EIMA	AKIM ASHI
OUWO MOTT	JIJA TATA
PUZZ NIC	SITA MARU
TEAR IGAT	EKAE SASE
JUNY A-N-	YUPO NTAN
NINT ENDO	OUGO ZAIM
TEIT ADAK	MOHI KAN
ZUN DOKO	GAME BOY
ASU KONG	IMAS U-DO
SAYO CHAN	ZUN TATA
CHAS E-HQ	DMOH IKIT
SHID OSMI	HARI KIRI
TAKA MINE	BAKA TONO
ATEN OHOD	OTAY ORI
FAMI COM	NISI YAMA
KODO MONI	YO ROSH
KUDA SAI	SAMU RAI
DARI US—	MAKE RUNA
KVO NEGA	MOUS UKOS
OGEI CHAN	FLIP PULL
HATT OR	IIMOU SMIA
MIDE OWAR	KOGA YUJI
NAOM I-N-	MEIJ IN—
GEMA SU—	IDAK ARA-
HARU KUNN	YUYA NISI
DONT MAID	YONJ WME
GANB ATTE	NAO- SAN-
MOGU MOGU	UCHI MURA
NNO- SAIK	CHOD AINE
TERI YAKI	TOMO YO-H
NOGU NOGU	OUTO KUTE
INVA DER	SHOU TARO
TAKA SUZU	TENT SUKI
NWA NANT	YORO SIKU
KATU TATU	AKIT OSHI
PCNO SCI	ENDE SHOU
MOMI AGE	KORE NITE
HORI MOTO	KYOM O—
HAGA KIWO	FUTO MOMO
SAIS HUU-	BABU CHAN
ICHI NICH	OKUT TEKU
MIMI TABU	DOKU GASU
IGAN BARO	DASA I-CH
HARA HORO	SUGA PEE
PASS WORD	USEN DEJU
HIRE MARE	INEM URI
MINA SAMA	UMEI SAMA
SUKI YAKI	SEXY ITOH
NO-O KAGE	NI-T AITO
FUJI YAMA	SERA HOSI
DEN ANTO	TOKU SEIN
TENP URA	MUKA SHI
KASH IAGA	O-PR ESEN
HARA KIRI	ARU TOKO
RIMA SITA	TWO SASH
DOMO DOMO	

ROBOCOP

Au niveau deux, pour tuer l'homme sans toucher la femme, faites une pause et régler le viseur. Enlever la pause et tirer sur l'homme.

TORTUES NINJA

Pour regagner des vies; Pause Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite et appuyer sur A et B.
Cela ne sert qu'une fois.
Pour arriver dans les Bonus: Au choix du stage: Select, et ensuite B et A, il y a un ? et vous apparaissez à droite.

GX4000

NAVY SEALS

Pour pouvoir changer de niveaux, il vous faut inscrire CPC dans la table des high scores. Puis à la partie suivante faire PAUSE et appuyer sur la flèche du haut.

LYNX

BLUE LIGHTNING

Voici les neuf premiers codes pour aller plus loin dans Blue Lightning: AAAA, PLAN, ALFA, BELL, NINE, LOCK, HAND, FLEA, LIFE.

Voici la liste complète des codes qui vous permettront de finir ce jeu carrément dément.
AAAA: niveau 1
PLAN: niveau 2
ALFA: niveau 3
BELL: niveau 4
NINE: niveau 5
LOCK: niveau 6
HAND: niveau 7
FLEA: niveau 8
LIFE: niveau 9

ELECTROCOP

Et encore un peu de code, vous aimez ça, hein! Alors voilà: Au niveau 1, le code de la première porte est 2473, celui de la seconde est 9874, et de la troisième est 8743. Au niveau 2, le code de la seule porte est 3287. Au niveau 3, il y a 4 portes, les codes sont respectivement: 9284, 7210, 3936, 8294. Le code de la porte au niveau 4 est: 0394, celui de la porte du niveau 7 est: 6021 et celui du niveau 11: est 0293. Vous avez pigé... Alors c'est parfait.

GATES OF ZENDOCON

Voici la liste de tous les codes:

ZYBX	BYTE
NEAT	BETA
TRAX	TRAX
SRYX	ZEBA
XRAY	TRYX
NYXX	STYX
ANEX	YARB
YARR	BREX
EYES	ZEST
BARE	ZORT
STAX	STAB
SZZZ	BOXX
RAZE	TENT
TERA	STAR
SSSS	SEEB
SNEX	ZAXX
BROT	STOB
XTNT	BOTZ
SNAX	ZETA

Tapez le code TRYX. Au début du stage, mettez le shield en marche et descendez vers le bas sur le sol et rentrez dans la porte; vous serez alors à un niveau spécial où vous pourrez vous attaquer aux têtes des programmeurs.

GAUNTLET III

Dès que vous avez choisi votre personnage, appuyez sur option 1. Ainsi, vous avancerez de 5 niveaux en 5 niveaux jusqu'au 20ème niveau, autant de fois que vous voudrez, à la seule condition de ne pas bouger.

SLIME WORLD

Si vous ne vous en sortez pas dans la première mission, voici un code: 8FOBC8, rentrez-le, et allez tout droit.

Code de la mission 1:
8FOBC8

Codes de la mission 2:
ECDA78 DD1F32 E79FB5
139CFE 159DF9 D01A24
559925 D499A4 5A9E23
2F9CF2 6CDCF3 D29EBB
EDDEFD EE9EBF 1DDCA0
1CD8AF 0399EB 465F57
085F11 4FDFDD 089ADD
70DCDF 75DFDB 75DCD8
8E5999 F1181B 711B9B
F1DA45 F659C1 B85D87
8D1DC0 3DDC80 B79B40
FD180F 7C5B49

Codes de la mission 3:
E9D275 91557B6
2F1176 15563D
FF9086 215601 62920F

Codes de la mission 4:
464058 C90118 34004E

Codes de la mission 5:
F52520 236516 A6E61E
AD25D8 27A1DF

Code pour la fin:
A48278

XENOPHOBE

Voici la liste des selfs destructeurs:
Base 11:émeu étage à droite.
Base 13:2ème étage à droite.
Base 15:tomber dans le trou à gauche.
Base 17:aller à gauche au 1er étage.
Base 18:émeu étage à droite.
Base 20:2ème étage à droite.
Base 22:tomber dans le trou à gauche.

MEGADRIVE

AFTER BURNER II

Appuyez simultanément sur les boutons A, B, C et Start. Vous pourrez alors choisir le niveau de départ (de 1 à 20). Si vous choisissez le vingtième, vous n'avez plus que trois niveaux à faire pour terminer le jeu!

Quand le message Push Start, appuyez sur A, B, C en même temps ainsi que sur Start. Vous pouvez maintenant choisir votre Stage.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED WORLD

Pour avoir des vies infinies dans ce jeu, retirez la cartouche sans éteindre la console. Puis remettez-là (toujours sans éteindre) et appuyez sur Reset. Après avoir appuyé sur Start pour commencer à jouer, vous constaterez que vous avez neuf vies. De plus, vous ne perdrez plus de vie tant que vous ne ramasserez pas une vie supplémentaire (auquel cas vous le compteur revient à zéro). Attention: Sega recommande de ne jamais retirer une cartouche de la console sans l'éteindre, sachez que c'est un risque...

BUDOKAN

Quand vous partez pour les tournois une énorme maison apparaît, c'est là que se déroulent les tournois, à la vue de cette maison appuyez sur A,B et C en même temps, vous aurez alors un tableau pour les crédits, la musique et le son...

BURNING FORCE

Pour avoir 10 vies par option Continue, appuyez sur Start sur l'écran de présentation. "Start/Option" s'affiche. Appuyez alors dans l'ordre sur les boutons B, A, B, A, A, C, A, A, puis Start.

COLUMNS

Pour obtenir des bonus de 10000 points, laissez en permanence une colonne entièrement vide. Lorsque vous obtenez un bloc composé de trois joyaux magiques, laissez-le tomber dans cette colonne vide. Comme il ne sert pas à éliminer d'autres joyaux, le jeu vous offre 10000 points en compensation.

DARIUS 2

Pour choisir son tableau de départ, faites CACBCABABCAC durant la page de présentation. Alors apparaîtront en bas de l'écran les mots ZONE SELECT. Faites start et commencez la partie; il apparaîtra un écran où vous pourrez choisir le tableau d'où vous débuterez la partie.

Pour être totalement invincible durant toute la partie, faites ABACBCCBCABA durant la page de présentation. Alors apparaîtront les mots NO-HIT. Faites start et commencez votre partie.

Pour obtenir les crédits infinis, faites BBBCAAABBCCC durant la page de présentation. Vous verrez apparaître les mots FREE-PLAY. Faites start et jouez.
Au moment de l'écran de décompte, après votre mort, le même message s'affichera, preuve que vous avez bien les crédits infinis.

Pour consulter le tableau de classement des joueurs, faites ABCABCABCABC durant
la page de présentation. Les mots PLAY DATA apparaîtront en bas de l'écran; faites start et vous découvrirez le classement de tous les joueurs.

Il existe un mode spécial pour jouer à DARIUS 2. Ce mode va vous permettre de
parcourir les différents tableaux en ne rencontrant que les monstres de demi et
de fin de tableau. Mais cela les rend beaucoup plus difficiles a tuer; de plus, vous n'aurez plus la possibilité de choisir les tableaux vers lesquels vous vous dirigerez, et serez contraint de parcourir tous les tableaux du jeu. Pour obtenir ce mode, appuyez sur C douze fois durant la page de présentation. Apparaîtront alors les mots SPECIAL MODE. Faites start puis commencez votre partie.

E-SWAT

Pour ne pas perdre d'arme, il suffit de sélectionner "SHOT" quand votre niveau d'énergie est au plus bas.

Pour accéder au select round, il faut avoir réussi le jeu entièrement au moins une fois. Ensuite, appuyez simultanément sur les boutons A-B-C et Start, tout en maintenant la direction vers le bas.

FATMAN

Voici un cheat pour choisir n'importe quel combattant:
Bas, C, droite: MC Fire.
Haut, droite, AB en même temps: Guano.
Droite, bas, droite: Bonapart.
Gauche, BC en même temps, C: Edwina.
BC en même temps, A, haut: Ramses.
AC en même temps, haut, droite: Spidera.
AB en même temps, bas, gauche: Fatman.
Droite, haut, bas: Robochic.
AC en même temps, droite, C: Stump.

FINAL BLOW

Pour avoir des Continue, il faut diriger la manette vers le haut, puis appuyer sur Start pendant que l'écran affiche Game Over.

GAIARES

Pour accéder au tableau des options il faut appuyer, à la page de présentation,
les boutons A, B, C et START simultanément jusqu'à qu'il n'y ait plus de son.
Ce tableau sera en Japonais. Pour le mettre en anglais il faut aller à l'avant
dernière ligne, aller à droite une fois pour changer le mot puis aller à la
dernière ligne et appuyer sur le bouton. Il faut ensuite, à la page de présentation (au sigle SEGA de préférence) rappuyez sur les boutons A,B,C et
START simultanément jusqu'à qu'il n'y ait plus de son. Cette fois le tableau sera en anglais et la page de présentation aussi..

GHOSTBUSTERS

Si vous tirez sur le fantôme vert qui passe au dessus de vous de temps en temps, il vous donne soit une capsule bleue (plus d'énergie), soit une capsule rose (plus d'énergie pour votre arme).

GHOULS'N' GHOSTS

Sur la page de présentation, appuyez sur Haut, Bas, Droite, Gauche. Et appuyez sur:
A pour la deuxième moitié du premier niveau.
Haut et start pour le niveau 2.
Bas et start pour le niveau 3.
Gauche et start pour le niveau 4.
Droite et start pour le niveau 5.
Bas, Droite et start pour aller directement voir Loki le boss.

GOLDEN AXE

Pour choisir le niveau de départ, allez à l'écran de sélection de personnage, appuyez sur B, gardez appuyée la diagonale 'bas gauche' et appuyez sur Start (tout ça en même temps). Le numéro de niveau devrait apparaître en haut à gauche, changer le en appuyant sur haut et bas.

GRANADA

Appuyer dix fois sur le bouton C au tableau des options, puis changer la difficulté du jeu en mettant «easy» que vous ne pouvez obtenir sans faire cette opération.

PHELIOS

Lorsque vous verrez marqué sur l'écran Chapter 1, Devil in Diros,

appuyez dans cet ordre sur les touches: C, A, B, A, C, A, B, A, vous aurez neuf crédits au lieu de trois.

OSMATUTJIN

Pour choisir le niveau de difficulté, à la page de présentation, laissez le bouton A enfoncé. La première fenêtre tournante apparaît dans un chiffre (1); il suffit de le sélectionner (1-3) avec la commande de direction haut.

SPACE HARRIER II

A la page de présentation, pour avoir accès aux options, appuyez sur les boutons A, B et C. Lorsque vous écoutez une musique, faites Start, cette musique correspondra au stage désiré.

STRIDER

A la seconde page de présentation, lorsque vous voyez le magicien, appuyez sur les touches: A, C, B, C, A, vous aurez des continues supplémentaires.

SUPER HANG ON

Voici le code permettant d'avoir la moto la plus efficace, avec les twin turbos du mode original pour jouer en mode arcade. Entrez le mot de passe 6FF3F546F355 64FF0SLPIMF-JEDGH

SUPER MONACO GRAND PRIX

En mode championnat du monde, entrez les codes suivants:
0LM7 9S95 2009 0700
0001 0013 4567 89AC
B2DE F0A1 0080 00G1
2000 0000 F200 504F

Vous vous retrouverez largement en tête au classement, avec uniquement un grand prix à parcourir dans la saison (celui de Monaco). Quelque soit votre résultat dans cette course (même en cas d'accident), vous serez immédiatement sacré Champion du monde.

SUPER SHINOBI

Dans le tableau des options, sélectionnez 00 shurikens, puis pressez la touche Start aussi vite que vous le pouvez. Une dizaine de secondes plus tard, les deux Zéros se rejoindront, pour former un signe d'infinité, vous indiquant ainsi que vous disposez
de shurikens en quantité illimitée.

SUPER VOLLEY BALL

Pour exécuter la prise éclair, (un service spécial qui n'est pas indiqué dans le manuel d'instruction), au moment de votre service mettez le joypad vers le haut, puis pressez les boutons A et B en même temps. Lorsque la balle devient rouge, mettez le joypad vers le bas et appuyez sur les touches A et B simultanément,
vous verrez c'est radical...

THUNDER FORCE II

Pour obtenir le tableau des options, pendant la présentation pressez B puis Start. Pour continuer une partie pressez A et Start.

THUNDERFORCE III

A la page de présentation faites A et start pour accéder au menu.Voici un truc qui va vous permettre de recommencer au stage où vous aviez perdu. Lorsque le message Game Over apparaît, appuyez simultanément sur A, B, C et start. Le jeu revient à la présentation. Lâchez start puis appuyez à nouveau dessus, le tout sans avoir relâché les touches A, B, C. Le message Chapter 1 s'affiche. Poussez le joystick vers le haut 2 fois si vous aviez perdu au 2ème niveau, 3 fois pour le 3ème niveau, etc. Le message se transformera en Chapter 2, Chapter 3, lâchez toutes les touches et appuyez sur start.

TOURNAMENT GOLF ARNOLD PALMER

Voici un code qui vous permettra de terminer premier en mode tournoi, vous finirez à -10 lors de la première épreuve:
AAR1 8qAg CCAA qFyA ICoq DAVB Aglg IAHK G6+F.
Vous aurez ainsi un nouveau caddie plus expérimenté, (trois points de power et trois points de skill au lieu de 1).
Juste un dernière chose...Respectez bien les MAJUSCULES et les minuscules.

ZOOM

Pendant la page de présentation, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, puis pressez A et B: Un nouveau menu apparaît, avec de nouvelles options vous permettant de découvrir de nouveaux niveaux.

NEC

AERO BLASTER

Pour aller au sixième tableau avec 9 crédits, faire le test sound, et mettre la musique n°35. Appuyer en même temps 6 fois sur Select I et II, appuyer encore 6 fois sur I et II, et enfin, appuyer encore six fois en même temps sur Select I et II. Puis sur Run, vous voilà au sixième tableau.

ALICE IN WONDERLAND

Appuyez sur I puis gauche, bas, bas, select, droite, bas, droite + RUN.
Pour 10 crédits.
-le son (sélection)
appuyez sur II, droite, I, droite, I, bas, droite, droite + RUN.
-droite, gauche, II, droite, gauche, droite, I, haut + RUN.

AVENGER

Pour avoir toutes les armes
haut, droite, bas, gauche, bouton II
haut, gauche, bas, droite, bouton I
appuyez sur RUN.
-armes et invincibilité
haut, droite, bas, gauche, bouton II
haut, gauche, bas, droite, bouton I
haut, droite, bas, gauche, bouton II
haut, gauche, bas, droite, bouton I
appuyez sur RUN.

BARUMBA

A partir du 2ème niveau, lorsque le message 'Game Over' apparaît, appuyez sur bouton I, bouton II, select, Haut et Run en même temps. Vous avez maintenant activé le mode continue.

Pour avoir une option Continue dans Barunba, il suffit lorsque le Game Over apparaît d'appuyer simultanément sur les boutons 1, 2, Run et Le joypad vers le haut.

BATMAN

1er tableau: Gotham City
1° stage: Batman Batman Batman Batman Face Face Face Face
2° stage: Joker Batman Joker Batman Droite Face Gauche Bos
3° stage: Bat Jok Bat Jok
4° stage: Jok Bat Bat Jok Gauche Gauche Gauche Dos
5° stage: Jok Bat Bat Bat
6° stage: Bat Bat Bat Bat Droite Face Gauche Dos
7° stage: Jok Bat Bat Jok Dos Droite Dos Dos
8° stage: Bat Bat Bat Bat Gauche Gauche Face Droite
9° stage: Bat Bat Bat Jok Face Dos Dos Gauche
10°stage: Jok Jok Bat Bat Droite Gauche Gauche Gauche
11°stage: Bat Jok Jok Bat Gauche Face Dos Gauche
12°stage: Jok Jok Bat Jok Face Face Gauche Gauche
2ème tableau: Le Musé:
1°stage: Jok Bat Bat Jok Dos Face Dos Gauche
2°stage: Jok Bat Bat Jok Face Dos Dos Face
3°stage: Jok Jok Bat Jok Droite Face Droite Face
4°stage: Bat Bat Jok Jok Gauche Droite Dos Droite

5°stage: Bat Bat Bat Jok
Face Gauche Droite Droite
6°stage: Jok Bat Bat Bat
Dos Gauche Dos Droite
7°stage: Bat Bat Jok Bat
Gauche Gauche Face Dos
8°stage: Bat Bat Bat Bat
Droite Dos Gauche Droite
9°stage: Bat Bat Bat Bat
Dos Gauche Dos Dos
10°stage: Bat Bat Jok Bat
Face Gauche Droite Droite
11°stage: Bat Jok Bat Bat
Dos Gauche Face Droite
12°stage: Jok Bat Jok Bat
Gauche Gauche Droite Gauche
3ème tableau: l'Usine Toxic
1°stage: Jok Jok Bat Jok
Face Droite Gauche Face
2°stage: Bat Jok Jok Jok
Dos Gauche Droite Droite
3°stage: Jok Bat Jok Jok
Face Droite Gauche Gauche
4°stage: Jok Jok Bat Jok
Dos Gauche Droite Droite
5°stage: Jok Jok Bat Jok
Face Droite Dos Dos
6°stage: Bat Bat Bat Bat
Dos Dos Droite Dos
7°stage: Jok Jok Jok Jok
Face Gauche Gauche Droite
8°stage: Jok Bat Bat Jok
Dos Dos Dos Gauche
9°stage: Jok Jok Bat Bat
Face Gauche Gauche Droite
10°stage: Bat Bat Jok Jok
Dos Gauche Face Face
11°stage: Bat Bat Bat Jok
Droite Gauche Dos Face
12°stage: Jok Bat Jok Face
Gauche Gauche Face Face
4ème tableau: Gothain City II
1°stage: Bat Bat Bat Bat
Dos Bat Bat Bat
2°stage: Jok Jok Jok Jok
Droite Face Face Gauche
3°stage: Bat Jok Jok Bat
Gauche Droite Dos Dos
4°stage: Bat Jok Bat Jok
Dos Gauche Face Gauche
5°stage: Bat Bat Bat Jok
Face Droite Dos Gauche
6°stage: Jok Bat Jok Bat
Gauche Droite Face Droite
7°stage: Jok Bat Jok Jok
Droite Dos Droite Dos
8°stage: Bat Bat Bat Jok
Face Dos Droite Gauche
9°stage: Jok Bat Bat Bat
Dos Face Gauche Face
10°stage: Bat Bat Bat Jok
Droite Face Gauche Droite
11°stage: Jok Jok Bat Jok
Face Face Droite Gauche

BEACH VOLLEY

En mode tournament, voici quelques codes:
Chine:162014, Japon:972379, Brésil:541915, USA:445391, URSS:796618

BE-BALL

Voici l'ensemble des codes de BE-BALL:
Level 2: 573300
Level 3: 344710
Level 4: 274510
Level 5: 321310
Level 6: 536300
Level 7: 301710
Level 8: 231510
Level 9: 256310
Level 10: 441300

BLOODY WOLF

Pour doper le guerrier, une fois que vous verrez les deux soldats sur l'écran, Haut, Bas, Droite, Droite, Bouton 1, Bouton 1, Bouton 2, Select.
Pour que votre guerrier se prenne pour un Oiseau, Faites exactement la même chose que pour le doper mais à l'envers. Le sens gauche devient droite etc. Par contre pour le select et bien ça reste select (héhéhé).
Pour avoir un continu infini (oh DUR DUR), faites, Haut, Bouton 1, Bas, Bouton 2, Gauche, Bouton 1, Droite, Bouton 2.
Pour écouter toutes les musiques et les sons du jeu, Haut, Bouton 2, Select.
Ah!! Au fait après toutes ces instructions, faites RUN.

BOMBER MAN

Voici les codes de tous les niveaux:
1-2 UUOWMNEE
1-3 RUKRLPPC
1-4 UKBZHTVK
1-5 RARHPBPC
1-6 RAFHPBPN
1-7 UBFZLSVG
1-8 RBLVHGHK
2-1 UBBZVPVG
2-2 UXGKSWVK
2-3 MXBEESAH
2-4 MKHAEIYA
2-5 MUEEEOVC
2-6 UCHZVORE
2-7 UCHZVERA
2-8 UXNKSGVL
3-1 UXKKHWST
3-2 UXVKHWSV
3-3 RBCCQHLY
3-4 UWNVGEVK
3-5 MAECJHVN
3-6 RXANNOLK
3-7 UBHHIESG
3-8 MUVCLSCZ
4-1 MCHNQQGP
4-2 MWBCQVSA
4-3 UUPVNNGA
4-4 MXVCNGSA
4-5 UBZHQIUT
4-6 RBOEVOKR
4-7 RKECNWVE
4-8 UOPHSEPP
5-1 UUYVJOPU
5-2 MCONWVEP
5-3 UAVVOHTU
5-4 UBZHOGAK
5-5 MKANVLCA
5-6 MUCCVLAT
5-7 RXANGJVE
5-8 UKZHHOAL
6-1 ROBCLBEV
6-2 UBWZBMHK
6-3 UABKQTTU
6-4 MXVEMQVH
6-5 ROKBNBEV
6-6 RCWBQEES
6-7 MBNAIWCA
6-8 MWEEIGTS
7-1 RAOYQNEV
7-2 MBNAWLTK
7-3 UBYZLTAG
7-4 UWFKONAK
7-5 RBKBPMVZ
7-6 MKNAVVTH
7-7 UWBKLNAG
7-8 UWFKOMAH
8-1 MAGEGOPP
8-2 RCRKPONN
8-3 UABFVBCU
8-4 UWAFTWKK
8-5 RBKFJVVY
8-6 MBKAGSGK
8-7 MOKAPBSN
8-8 UXAFSOKH

CHASE HQ

Pour avoir accès au Sound Test, à la page de présentation et après un léger sifflement, appuyez sur les touches: Gauche, Droite, I, II, Bas, Select, Haut, Select
Pour obtenir plus de points, au lieu de taper dans le cul des bagnoles que vous poursuivez, mettez-vous à leur hauteur et rentrez-leur dedans par le côté. Vous pouvez avoir 4 points d'énergie d'un coup.

CYBER COMBAT POLICE

Lorsque la page de présentation est stabilisée, appuyez sur les touches:
II, I, II, I, II, I et run. Vous accéderez au sound test. Appuyez sur 1, 2 et
run en même temps...Ils sont fous ces japonais!

CYBER CORE

Voici les codes que vous pourrez utiliser dans ce jeu. Tout d'abord et pour pouvoir les taper, à la page de présentation, allez un fois à gauche puis tout en maintenant cette direction appuyée, écrabouillez la touche Select. Les mots 'Input Password' apparaîtront. Voici les codes:
SCSI: pour écouter toutes les musixxx
IRO: ça c'est une petite surprise (ils sont vraiment barges ces Japs!)
MAI: accès au niveau 1
EMI: accès au niveau 2
YUUMI: accès au niveau 3
PERSIA: accès au niveau 4
YU: accès au niveau 5
MAMI: accès au niveau 6
MIHO: accès au niveau 7
LALAMO: accès au niveau 8
SARA: accès au générique de fin
MAKIRIN: pour réduire les dimensions de l'écran en largeur je vous laisse la surprise pour les codes suivanst: AMI, RIE, NAOMI, MIDORI.

DEEP BLUE

Pendant l'écran de présentation, appuyez en même temps sur le bouton 1 et sur Start. Le mot

"Replay" apparaît sous le titre, en même temps qu'un chiffre qui représente le nombre de Continue auquel vous avez encore droit.

DEVIL CRUSH

Pour avoir les vies infinies, entrez: ABCDEFGHIN
Pour accéder directement à la fin du jeu, entrez: BDQTGUVIIP et tirez la balle.

DIE HARD

Solution du 3ème stage labyrinthe:
Si l'écran est marron, vous êtes égaré.
Si vous passez d'un écran marron à un écran bleu, vous êtes revenu au début du niveau.
- Début, Scrolling vertical: prendre porte gauche
- Scrolling horizontal: prendre première porte
- Scrolling vertical: aller tout droit
- Scrolling horizontal: prendre première porte
- Scrolling vertical: aller tout droit
- Scrolling horizontal: prendre dernière porte
- Vous êtes sorti du niveau 3

DIGITAL CHAMP

Lorsque vous verrez 'New Game', 'Continue' appuyez sur Haut, Gauche, Bas, Droite, et Run. Défense N°00 apparaîtra alors. En appuyant sur I et II vous pourrez choisir vos matchs.

DOWN LOAD

Voici quelques codes qui vous rendront certainement service:
Niveau 2:OGUS74FRO2
Niveau 3 et 4:
OGFAH4F67D
Niveau 5:OG74Q4FEKS
Niveau 6:7G9J74FRHD

DRAGON SPIRIT

Pour avoir trois crédits, Bouton 1, Bouton 2, Run.
Pour réduire la taille, faire 57 Resets et RUN.
Pour avoir toutes les musiques, Gauche, Droite, Bas, Haut, Select, Gauche.

DROP ROCK

Pour avoir la chance de pouvoir entendre toutes les musiques de ce triste jeu. A la page de présentation, appuyez sur la touche Select, maintenez la enfoncée, et pressez le bouton I. Voilà le tour est joué.

F1 CIRCUS

Pour choisir son circuit, lors du choix de l'écurie, appuyez sur le bouton II puis sans le relâcher sur le bouton I.

FIGHTING STREET

Entrez dans les noms qui suivent dans la table des high-scores, attendez que le comte à rebours finisse, puis faites gauche, I, II et select.
Si vous faites:
LK en passant la manette dans la direction de votre adversaire et en faisant select, vous lancerez une boule de feu. Mettez dans le sens opposé pour un super coup de pied. Faites la diagonale bas, droite ou gauche pour un uppercut.
AS, vous pourrez chosir votre adversaire dans le pays choisi.
HU pour avoir 7 crédits de plus.
SD pour avoir tout ce qu'il y a dessus.

FINAL BLASTER

Pour le SOUND TEST, au titre de présentation faites BAS, SELECT, I, II et RUN simultanément.

FINAL LAP

Pour commencer la partie "Quest" de cette course, avec tous les concurrents locaux battus, toutes les options supplémentaires et le bateau pour aller sur l'île où se déroulera la course finale, tapez ce code:
CARR"kM LA"V3F1
LAAAAAD MQJAAGj

FORMATION SOCCER

Codes (réalisés avec l'équipe de France):
Pour jouer contre le mexique: droite, haut-droite, bas-droite, bas, haut, haut, haut, droite
Pour jouer contre les USA: droite, haut-droite, bas-droite, bas, bas, haut-gauche, haut, haut-gauche
Pour jouer contre la Yougoslavie: haut-droite, haut-droite, haut, bas, bas-droite, haut, haut, bas-gauche
Pour jouer contre la Pologne: droite, haut-droite, bas-droite, bas, droite, haut-gauche, bas, bas-gauche
Pour jouer contre l'Uruguay: haut-droite, haut-droite, haut, bas, bas-gauche, haut-gauche, bas, droite
Pour jouer contre l'Angleterre: droite, haut-droite, bas-droite, bas, gauche, haut, bas, haut
Pour jouer contre le Danemark: droite, haut-droite, bas-droite, bas, haut-droite, haut-gauche, gauche, bas
Pour jouer contre la RFA: haut-droite, haut-droite, haut, bas, haut, haut, gauche, gauche
Pour jouer contre l'Argentine: haut-droite, haut-droite, haut, bas, bas, haut-gauche, gauche, bas-droite
Pour jouer contre l'URSS: droite, haut-droite, bas-droite, bas, bas-gauche, haut, gauche, haut-droite
Pour jouer contre la Hollande: haut-droite, haut-droite, haut, bas, droite, haut-gauche, droite, haut, droite
Pour jouer contre le Brésil: droite, haut-droite, bas-droite, bas, bas-droite, haut, droite, bas-droite
Pour jouer contre l'Italie: droite, haut-droite, bas-droite, bas, haut-gauche, haut-gauche, droite, gauche
Pour gagner la coupe: bas-droite, bas, haut, haut, bas, haut-droite, haut-droite, bas

GALAGA 88

Pour augmenter la difficulté de jeu, Haut et Run simultanément.

GOLDEN AXE (CD ROM)

Appuyez sur run, puis appuyez tout de suite en haut à gauche, 2, select et le laisser appuyé. Vous pouvez alors choisir le niveau que vous voulez et être invincible, et avoir autant de magie que vous voulez.

GOMOLA SPEED

Les codes s'arrêtent au niveau 21, ce qui vous obligera à faire les 5 derniers stages d'une seule traite.
prendre un:
V pour un petit bonhomme vert.
E pour une étoile.
R pour un bonhomme rouge.
B pour un bonhomme blanc.
A pour un atomic robot kid.
niveau 2: V E R V B
niveau 3: E A B E V
niveau 4: R E B V R
niveau 5: A R A E V
niveau 6: A B E A A (big boss à ce niveau)
niveau 7: A B E B A
niveau 8: R A B V R
niveau 9: E B B A E
niveau 10: V E E V A
niveau 11: B B B V A (big boss à ce niveau)
niveau 12: B R B V E
niveau 13: E A B B A
niveau 14: B A B B R
niveau 15: V R R E A
niveau 16: V E R V A (big boss à ce niveau)
niveau 17: E V A R R
niveau 18: V V R B V
niveau 19: V V B E V
niveau 20: A R A E A (big boss à ce niveau)
niveau 21: pas de code, mais ce level n'est pas très dur.
niveau 22: il éxiste une salle secrète dans ce tableau, pour y accéder, il faut
aller dans le pièce se trouvant le plus en bas à gauche de ce niveau. Puis aller dans le coin à gauche de cette salle.
niveau 23: stage très difficile, une seule solution : FONCER.
niveau 24: level encore plus dur que le 23 ! Une des meilleures tactique consiste à ne pas bouger pendant 20 à 30 secondes, vous récupérerez vos anneaux sans rien faire.
niveau 25: big boss final.

GUNHED

Pour écouter toutes les musiques, au moment où le vais-

seau apparaît sur votre écran, appuyez 16 fois sur Gauche & Droite (genre Décathlon).
Pour avoir le choix du tableau, faire comme pour écouter les musiques mais il faut rajouter Bouton 1, Bouton 2, 21 une fois Select. Maintenant, choisissez votre musique et celle ci ne correspondra plus à elle même mais à l'autre.

IMAGE FIGHT
Appuyer sur le bouton Select,positionnez le curseur sur "song C",tout en bas, appuyez sur bas, select, I et II, le tout en même temps, jusqu'à ce que Mr Heli s'affiche. Ensuite, appuyez sur Run pour jouer avec le petit hélicoptère de Mr Heli.

JACKIE CHAN
A la page de présentation, allez a gauche puis a droite, ensuite appuyer simultanement sur les boutons II, select et run pour choisir son stage du 1 à 5.

JACKIE CHAN
Lorsque vous entendrez le son d'une cloche, tapez dans les airs jusqu'à que celle-ci apparraîsse. Prenez la et vous voila arrivé dans l'un des quatre bonus stage.

KICKBALL
Pour jouer contre la dernière équipe faire:OOAD.

KLAX
Au moment du Game Over, et quand le Continue défile, restez appuyé sur le bouton Select, et appuyez plusieurs fois sur le bouton Haut.

MOTO ROADER
Pour écouter toutes les musiques, au lieu de taper votre nom, tapez ART88 ou MUSIC puis Pause pendant le jeu, Select et Bouton 1.

Mr HELI
Pour obtenir au maximum 99 crédits.
Appuyez sur les touches: Run, I, deux fois sur II, et I. Si vous pressez de nouveau le bouton I vous verrez votre crédit augmenter.
Run pour démarrer.
Pour écouter toutes les musiques.
Même opération mais cette fois ci inverser la touche I avec la touche II.

NINJA SPIRIT
A la page de présentation, appuyez rapidement sur les boutons II,I,II,II,I,II, Select et Run. Choisissez le niveau en restant appuyé sur le bouton Select et en appuyant le bouton I.

PAC LAND
Pour obtenir le mode debug secret. A l'écran de présentation tenez les touches Select, I, II enfoncées tout en pressant Start. Ensuite sélectionnez, Skip Level, pressez Start pour commencer à jouer. Lorsque le tableau de level Skip (téléporteur) apparaît a, pressez la touche Bas 100 fois et les mots 'No Hit' apparaîtront en dessous du mot skip. Vous pouvez maintenant commencer à jouer sans avoir peur des fantômes. Il n'y aura plus de collisions.

PARANOIA
Pour ouïr toutes les musiques : Bouton 1, bouton 2, Select et Run. Vous ne devez jamais relâcher les boutons.
Pour rentrer dans le second monde (plus dur)
Bouton 1, Bouton 2, Select, Gauche et Run. Vous ne devez jamais relâcher les boutons.

POWER DRIFT
Lorsque les mots Game Over apparaissent à l'écran, appuyez simultanément sur les touches I, Select, et Run une première fois. Rentrez votre nom, si cela est nécessaire. Une fois que l'écran change de nouveau, recommencez la même opération, vous pourrez repartir au stage où vous aviez perdu.

PSYCHO CHASER
Pour avoir accès au Sound Test, à la présentation, appuyez 3 fois sur Reset, puis appuyez sur 7 fois sur Select et sur Run. Après avoir effectué toutes ces opérations, prenez le Sound Test N°1F et appuyez 8 fois sur Run. Vous pourrez alors commencer à n'importe quel niveau.
Après tout cela, appuyez sur les boutons I et Run simultanément, vous deviendrez invisible.

PUZZNIC
Password:
NXB T4 PGB
UKA A8 M36

RABIO LEPUS SPECIAL
A la page de présentation, restez appuyé sur select, tout en appuyant sur:
.4 fois sur le bouton I
.3 fois sur le bouron II
.2 fois sur le bouton I
.1 fois sur le bouton II
vous aurez ainsi 4 shields au lieu de 3. Par contre si vous êtes un pro et si vous voulez passer en mode expert, restez appuyé sur select et pressez:
.2 fois sur le bouton I
.2 fois sur le bouton II

RED ALERT
Pour obtenir le mode BGM (choix des musiques et des dessins animés), à la page de présentation, restez appuyé sur Select, puis sans relâcher Select, appuyez sur les touches 1, 2, 1, 2 et toujours la touche Select enfoncée allez vers le Haut puis vers le Bas.

SOKOBAN
En mettant NOISE comme password, vous pourrez sélectionner votre tableau (de 1 à 249) lorsque l'on vous montre la carte, en appuyant sur les directions droite et gauche, ainsi que sur les boutons 1 et 2.

SON SON II
Pendant la page de présentation: pour jouer avec des ennemis différents faire :
haut, bas, gauche, droite, bouton I, bouton II.
Pour avoir la lampe dès le début: laisser les doigts appuyés sur: haut, bouton II, select, run.
Pour avoir la gourde dès le début laisser les doigts appuyés sur: haut, bouton I, select, run.

SPACE HARRIER
Faire un score supérieur à 4 millions puis rentrer comme nom. MD pour écouter toutes les musiques ou CNT pour avoir l'option continu.

SPACE INVADERS PLUS
Sélectionnez le vieux jeu: Space Invaders classic. Puis à la présentation, appuyez sur les touches: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, II, I, II, I puis sur Select. Vous pourrez maintenant jouer en Noir et Blanc et retrouver exactement les mêmes sensations que dans le jeu d'arcade.

SPLATTER HOUSE
Pour avoir la possibilité de choisir un des sept niveaux qui vous sont proposés, à la seconde page de présentation (une maison dans le lointain, avec des éclairs de tonnerre), appuyez trois fois sur Select, puis allez à gauche, maintenez cette direction et appuyez en même temps sur Select. Une fois dans l'option Stage Select, appuyez sur Select pour obtenir le Sound Test.

SUPER DARIUS
Voici une astuce qui vous permettra d'affronter les 26 monstres à la suite. Pour cela, il faut obligatoirement que vous ayez deux joysticks. A la page de présentation, lorsque vous voyez marqué Super Darius Dolby Surround, prenez la seconde manette, appuyez sur Haut, Run et sur le bouton I, sans rien relâcher et tout en même temps. Ensuite prenez la première manette, allez vers le Bas, appuyez sur Select et Run, tout cela en même temps

encore une fois. Veillez cependant à ne pas relâcher la pression sur les touches de la seconde manette. Et voilà, le tour est joué.

SUPER STAR SOLDIER

Appuyez sur les boutons gauche, II, haut, II, droite, II, bas, II, gauche, I, haut, I, droite, I, bas, I. Puis appuyez sur les boutons I et II en même temps, 8 fois. Ensuite appuyez sur les boutons I et Select en même temps, huit fois.

SUPER VOLLEY BALL.

Pour crever la balle:
Rester appuyer sur le bouton II et sur la touche Haut, ensuite appuyer sur le bouton I, la balle s'élève. Une fois qu'elle est rouge allez vers le bas tout en maintenant la touche II enfoncée et appuyer sur le bouton I.
Pour servir hyper haut:
Rester appuyer sur Haut et sur le bouton II, une fois que la balle est devenue rouge, appuyer sur le bouton I.
Ces astuces fonctionnent également dans la version originale, c'est à dire dans les salles de jeux.

TIGER HELI

Au tout début du jeu, tirer une bombe à gauche de l'écran pour avoir 3 vies supplémentaires.

TIGER ROAD

Avant d'allumer votre console, branchez un second joystick. Allumez. Une fois que la page de présentation, où l'on voit inscrit Tiger Road est à l'écran. Utilisez la seconde manette. Allez vers le haut, maintenez cette direction puis appuyez sur le bouton I. Vous allez pouvoir maintenant accéder au Debug mode: choix des niveaux, des musiques, des effets sonores, etc...

VALIS II

Pour avoir la chance de mater tous les dessins animés de ce jeu, appuyez sur Run, attendre la page de présentation, allez vers le Haut, appuyez sur le bouton I, sur Select, bouton II, allez vers le bas et appuyez sur Run. Voilà, c'est fini, maintenant asseyez-vous confortablement et regardez.
C'est pas vraiment une astuce, mais c'est assez marrant. Allez donc au quatrième niveau. Montez tout en haut des platesformes et sautez. La jupe de la gentille demoiselle se soulèvera. Alors, de quelle couleur est sa culotte?

VALIS III

Au titre de présentation en japonais faire:
I, I, haut, bas, droite, gauche puis run. Vous pourrez ainsi accéder au choix de tous les dessins animés.

VALKIRY'S ADVENTURE

Pendant le jeu, appuyez sur Run, puis appuyez en même temps sur Haut, I et II.

VEIGUES

la page de présentation, appuyez sur le bouton I, puis faire reset. Puis, avant la page de présentation, en restant appuyé sur la diagonale haut-gauche, appuyez sur Select plusieurs fois.
A la page de présentation, appuyez sur les boutons I et II en même temps, puis faire reset, puis, avant la page de présentation, en restant appuyé sur la diagonale haut-droit, appuyez sur select plusieurs fois.
Tout de suite après avoir allumé la console, en restant appuyé sur la diagonale bas-gauche, appuyez sur Select plusieurs fois.

VIOLENT SOLDIER

-Select du son, appuyez sur les boutons:
II/I/II/I/II/I + RUN.
-10 crédits
appuyez sur haut, bas, gauche, droite + RUN.
-power maximum
bas, gauche, haut, droite + RUN.
-invulnérable
appuyez sur I/II puis 8 fois sur haut, gauche, bas, droite + RUN.

VOLFIEV

Après le Game Over fatidique, vous appuyez sur Run, vous verrez la démo, là vous appuyerez plus de 3 fois à gauche. Vous aurez 3 crédits en plus et vous commencerez là ou vous aviez perdu.

WONDERBOY II

Pour continuer avec vos armes et votre argent, après votre perte. Quand vous devez réappuyez sur START appuyez en même temps sur UP.A.B et START.

WONDERBOY III (CD ROM)

Pour avoir la possibilité de continuer après chaque partie, tapez 68K dans la table des highscores. Pour obtenir les chiffres il suffit de maintenir la touche Select appuyeé.

ZIPANG

our ceux qui n'arrivent pas à la fin de ce jeu, voici les codes des 5 derniers niveaux. Le chiffre indique combien de fois il faut cliquer vers le bas, pour chaque carré et ceci de gauche à droite.
niveau 56:15, 3, 2, 3, 8, 13.
niveau 57:9, 7, 6, 15, 0, 5.
niveau 58:14, 14, 8, 0, 14, 3.
niveau 59:11, 11, 0, 0, 13, 9.
niveau 60:14, 10, 8, 0, 6, 3.

NEOGEO

NAM 1975

Lorsque vous avez épuisé tous vos "continue", débranchez la manette du port 1, et mettez la sur le port 2. Ensuite appuyez sur Start.

NINTENDO

ADVENTURE OF LOLO

Voici le code qui permet d'aller au dernier niveau: GCVT.

ALPHA MISSION

Pour les endroits ou il y beaucoup de Yakuutos 551, il faut se servir de la barre de feu ou du champ de force. Pour tuer Hekaterian, il suffit de lui mettre la barre de feu sur l'oeil et de suivre ces mouvement pour eviter ces projectiles qui seront arretee par la barre de feu.

BIONIC COMMANDO

Si vous désirez quitter un niveau au beau milieu d'une bataille, maintenez la touche Start enfoncée, et appuyez sur les boutons A et B en même temps.
Dans la Zone 1, cherchez l'ascenceur qui vous permettra d'accéder rapidement à d'autres mondes.

COBRA TRIANGLE

Lorsque vous passez la ligne d'arrivée, à la fin de chaque course, débrouillez-vous pour entrer dans un tourbillon.A chaque tour que vous effectuerez, vous gagnerez 1000 points!

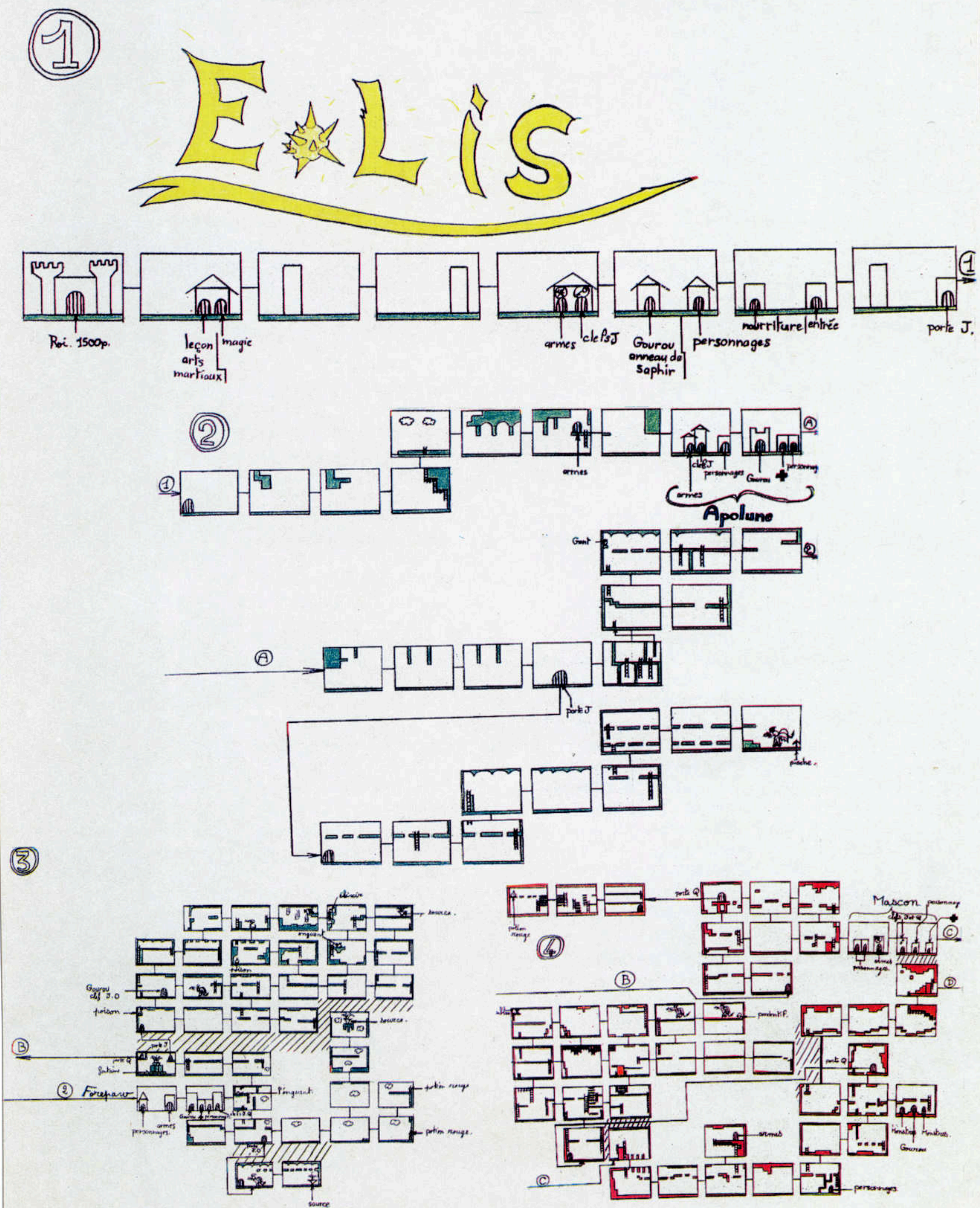
DOUBLE DRAGON

Pour continuer:
- Dans les niveaux 1 à 3, appuyez sur Haut, Droite, Bas, Droite, A puis B.
- Dans les niveaux 4 à 6, appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, A puis B.
- Dans les niveaux 7 à 9, prenez votre deuxième manette, et appuyez sur A, A, B, B, Bas, Gauche.

DRAGON BALL

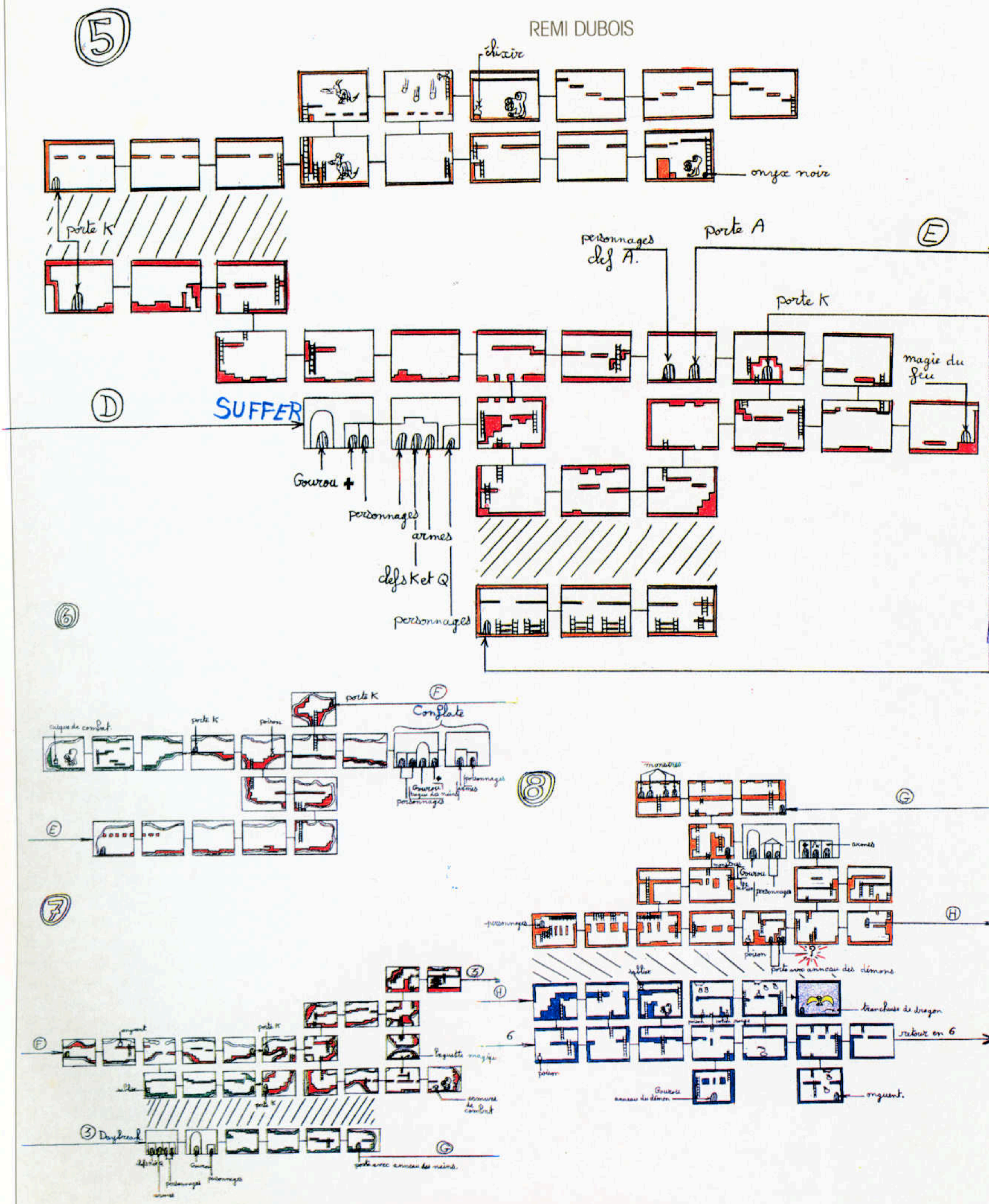
Appuyez sur le bouton B de la deuxième manette ainsi vous passerez à la scéne suivant et vous pourrez ainsi aller à la fin du jeu.

FAXANADU • NINTENDO



FAXANADU • NINTENDO

REMI DUBOIS



FAXANADU

Ce code vous permet d'aller au troisième village avec: une épée, un bouclier, le déluge, des clés, la potion rouge...
Code: n3IIAAkkTgAEaA

FESTER'S QUEST

Pour supprimer la musique et n'avoir que les effets sonores, Envoyer Fester s'écraser contre un mur volontairement, appuyez rapidement plusieurs fois sur le bouton Fire et appuyez sur Select pour être en Pause. Puis supprimez la pause aussitôt après, ce qui supprime la musique. Pour la remettre, mettez et enlevez la pause sans tirer.

Si vous tuez un ennemi et que l'objet est hors de portée, prenez le fouet et fouettez l'objet dans sa direction.

LIFE FORCE

Stage 1: dans ce premier stage, vous serez confronté à deux escadrilles ennemies. Plongez en enfer en faisant la rencontre des boules de feu et des soleils géants. Des serpents de feu essaieront de vous détruire et ne pourront être stoppés que par des tirs à la tête. Faites attention aux satellites verts qui lancent des ennemis sur vous. Après des petites escadrilles, de petits phénix vous attaqueront. Détruisez les boules de feu en leur tirant dessus et évitez les grandes protubérances solaires. A la fin de ce niveau, vous aurez le droit de contempler le superbe phénix venu tout droit de Vulcan Venture, qui tire des boules de feu et des lasers de son bec: tirez dans son bec pour le descendre.
Stage 2: Là encore, une escadrille pour commencer. Vous voyagez dans un labyrinthe métallique vert. Faites attention à mi-parcours aux mains qui sortent du plafond et du sol pour vous attraper, n'arrêtez pas de tirer et elles rentreront dans le mur. Vers la fin de ce niveau vous rencontrerez des scorpions violets qui sortent des installations. Des canons ennemis apparaissent aussi, il y a également deux gros ennemis à la fin de ce deuxième niveau: le premier est un œil géant muni de 2 pinces indestructibles, évitez-les et tirez dans l'œil. Le second est une grande tête de squelette jaune. Il essaiera de vous détruire avec son laser: évitez sa tête quand il essayera de vous cadrer. Son point faible est la partie basse de sa mâchoire.
Stage 3: étape des volcans inversés. Une autre escadrille essaie de vous descendre. Ne vous écrasez pas sur les îles volcaniques en plein milieu de l'écran et surtout faites attention à la lave que crache chaque volcan. Après frayez-vous un chemin à travers les cristaux de glace bleus et violets, attention aussi aux canons plantés dans les murs. En détruisant les cristaux vous verrez qu'ils se brisent en plusieurs morceaux très dangereux. A la fin, un énorme ennemi de cristal bleu avec deux grandes mains qui protègent son œil se dressera devant vous: détruisez ses mains pour l'avoir.
Stage 4: Etape des statues de l'île de Pâques. Stoppez le tir de ces statues en leur tirant dans la bouche. A cette étape, l'écran scrolle dans les 4 directions. A la fin vous ferez face à un drôle d'ennemi: cette statue de pierre essaiera de vous rentrer dedans, il faut tirer dans la bouche des 3 têtes qui envoient de petites têtes sur vous.
Stage 5: Etape des gros ennemis. Ici vous ne ferez face qu'à des colosses. Evitez en premier les mines ou tirez dessus pour avoir des capsules. Voici le premier ennemi de Salamander sur MSX: le cerveau avec ses pinces. Tirez dans son œil et évitez ses bras. Ensuite viendront quatre bras propulsés, détruisez leur point sensible. Une sphère arrive après, tirez-lui dans l'œil. Enfin, suit un grand vaisseau blindé avec de drôles de boucliers mécaniques qui tournent autour de lui: il envoie de petites créatures bizarres indestructibles, évitez-les ou vous n'irez pas plus loin et tirez dans son œil central pour le détruire.
Stage 6: Etape de la ville mécanique. Enfoncez-vous dans les tranchées ennemies de cette forteresse et détruisez les canons placés en haut et en bas. Evitez les mines qui essayent de se coller en haut de votre vaisseau. Décidez rapidement quel chemin vous allez prendre. Après, le plafond et les murs du bas essaieront de vous descendre avec des débris, tirez-les au laser. Une grande barricade apparaîtra et attention aux débris. Enfin vous ferez face à une araignée mécanique qui a de grandes pattes. Vous devez vous échapper en la laissant passer par-dessus sans vous toucher. Passez derrière et visez son centre.
Stage 7: Etape de la vie spatiale. Vous volerez à travers la structure intestinale de la dernière créature, frayez-vous un chemin à travers les membranes, anticorps et amibes rouges et oranges. Vers la fin de l'intestin une villosité sortira des murs pour vous détruire. Le dernier ennemi est une tête vue de profil, sans peau avec le cerveau à découvert. Evitez les boules qu'elle lance et tirez dans les yeux.

METAL FIGHTER

Quand l'écran de présentation apparaît, appuyez sur A et B simultanément. Au même moment appuyez deux fois sur Select pour le niveau deux, trois fois pour le niveau trois etc... Appuyez ensuite sur Start pour commencer.

PROBOTECTOR

Pour avoir 30 vies il faut faire à la page de présentation: haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B,A,B,A, start.

ROBOCOP

Pour continuer autant de fois que vous le désirez, faites A, B, select, start.

RYGAR

A la fin de la forêt, il y a un monstre "Eruga", tue le et il vous donnera la poulie. Mais un conseil avant de foncé tête baissé il faut d'abort travailler sa force physique.
L'armure d'andora se trouve dans le palais sur l'île.

SECTION Z

Voici les solutions du niveau 1 et 2: H=prendre passage du haut, B=prendre passage du bas. H, H, H, H, H, B, H, H, B, H, H, B, B, fin du niveau un.
- B, H, B, H, H, H, B, B, B, B, B, B, B, H, B, B, B, fin du second niveau.

TETRIS

Pour arriver à la fin, quand vous êtes au niveau 19, hauteur 5, appuyez 8 fois sur la touche Select.

TIGER HELI

Si vous avez la manette turbo, une fois que vous êtes mort appuyez sur A et B, turbo en même temps et vous recommencerez là où vous êtes mort.

TORTUES NINJA

Lors de l'épisode sous-marin de désamorçage des bombes, commencez par désamorcer les bombes les plus difficiles, même celles qui se trouvent derrière les algues électriques. Laisse ensuite votre tortue épuisée se faire capturer. A la sortie du premier, vous trouverez une part de pizza. Prenez-la et sortez. Maintenant redescendez et vous trouverez encore de la pizza. Détruisez le soldat (sans bouger de l'échelle) et prenez la part. Répétez autant de fois que vous le désirez un truc.

Niveau 3:
-Pour éviter les véhicules qui parcourent les rues de New York, il suffit d'appuyer sur Select. Ensuite remontez dans votre camion et tous les ennemis disparaîtront à l'exception de quelques-uns qui sont faciles à détruire ou à éviter.
-Si les monstres des bâtiments sont trop difficiles à abattre, entrez et sortez plusieurs fois pour changer d'adversaire.
-Pour atteindre la mega-turtle (le boss), ne quittez pas la route qui se trouve la plus près de l'écran. Lorsque vous aurez atteint l'égout du bâtiment, utilisez Léonardo pour traverser l'eau qui sépare les plates-formes éloignées. Il faut impérativement que Léo n'ait pas de deuxième arme, sinon il sera trop lourd pour traverser.
-Pour vaincre la mega-turtle, il faut que deux tortues soient avec une énergie maximum et avec des armes de soutien. Alternez les différentes tortues lorsque l'une d'elles est sur le point de mourir.
Niveau 4:
-Big Mouser (le boss) se trouve dans le bâtiment 17. Au bout de celui-ci, il n'y a pas d'échelles ni de portes, le seul moyen d'en sortir est de tomber dans le petit trou.
-Trois écrans plus bas le boss vous attend. Pour le vaincre, il suffit d'observer ses yeux. Lorsqu'ils seront fixés sur vous et qu'ils clignoteront, sautez le plus haut possible pour échapper aux rayons lasers. Ensuite, allez au centre et frappez-le quand sa bouche s'ouvre (il faut le toucher plusieurs fois avant que son énergie commence à diminuer.).
Niveau 5:
-Pour atteindre le technodrome, allez à l'ouest (à gauche) jusqu'à une bouche d'égout située entre deux longues barrières. A la fin de cet égout le technodrome vous attend (je n'ai pas trouvé la solution pour le détruire).
-Evitez de toucher le mécanisme projecteur (hélicoptère de sécurité), ou sinon il vous tuera du premier coup, il est invincible.

WRATH OF THE BLACK MANTA

Dans le stage 2: Après vous être envolé avec une sorte de cerf-volant, vous tombez. Mais au lieu d'aller à droite, tournez à gauche (attention au bambou aiguisé qui vous tombe dessus), par ce chemin vous trouverez: deux informations et une personne kidnappée.

Les Boss:
Stage 1: le géant, pour le tuer il faut sauter et lui tirer des étoiles dans la tête, renouveler l'opération jusqu'à sa fin (il faut éviter les caisses).
Stage 2: les 4 statues: pour les vaincre, il faut utiliser l'art de l'invincibilité et se mettre contre les statues tout en se baissant et en donnant des coups d'épée courte.
Stage 3: le magicien: il n'est pas très dur, il faut utiliser l'invincibilité, monter sur la marche et lui donner tout ce que vous avez dans le ventre.
Stage 4: les 3 robots: il faut utiliser l'invincibilité et tirer dans la tête.
Stage 5: l'homme qui tient l'enfant ou le mystérieux scélérat. Ce type est trop dangereux: chaque fois que vous le retouchez il récupère son énergie. Pour le battre il faut procéder ainsi: lui mettre un coup avec le "fire bomb", un autre coup avec le "fire ring" (il faut se mettre très près de lui), maintenant passez derrière lui avec le spider., achevez-le avec deux missiles dans le dos.

ZELDA II

L'emplacement des différentes vies supplémentaires : dans Hyrule il y a 6 vies supplémentaires à recuperer. Il y a une vie dans le sud de la bridge. Aussi dans le nord de la Swamp of Saria. Vous en trouverez aussi une dans la Graveyard. Et aussi dans le nord de Kuruso. Et encore dans le palace 6, palace 7.

SEGA

AERIAL ASSAULT

Level 2:
Le seul moyen d'éviter les éclairs mortels, est de piquer dans la couche de nuages. Vous ne risquez pas le crash au sol, puisque vous êtes en altitude.
Level 2 (fin):
Pour abattre la forteresse B52. Meilleur armement: canons simples et rapide fire.
Attaquez:
- La tourelle de queue.
- La tourelle en haut de l'empennage.
- Visez la soute à bombes et non les bombes.
- La tourelle avant du dessous.
- Arrêtez-vous derrière l'empennage. La tourelle avant supérieure tire à l'horizontale. Entre deux tirs, remontez et passez devant la dérive, sous son tir, qui est alors dirigé vers le haut de la dérive. Du ras du fuselage, deux rafales suffisent.
Level 3, le fort:
Commencez au ras du sol pour détruire "l'émetteur" de ballons rouges, très rapides, donc dangereux. Puis procédez à la destruction des différentes batteries de bas en haut. Ceci fait, tirez immédiatement au tiers de la hauteur du fort pour détruire la tourelle cachée dès qu'elle s'ouvre.

ALEX KIDD

A chaque fois qu'Alex verra son niveau d'énergie baisser, munissez vous d'un symbole [SC] puis laissez vous tomber. Lorsque Alex réapparaîtra, retournez à l'endroit où se trouvait le [SC], et ramassez le à nouveau. Répétez continuellement ce procédé jusqu'à ce que l'énergie d'Alex soit revenue à son maximum, à l'approche de la fin du tableau, dirigez vous lentement vers le signe de sortie. Lorsqu'il sera juste sur l'écran, faites mourir Alex puis foncez vers la sortie, sans vous arrêter ou tuer quoi que ce soit. Ceci marche quasiment sur tous les tableaux.

Quand l'écran affiche 'Game Over' appuyez sur la touche haut et 8 fois sur le bouton 2. (Il faut au moins avoir 400$).

ALEX KIDD : HIGH TECH WORLD

Lorsque vous avez l'occasion de téléphoner, composez le 911. Alex va alors appeler les flics... Et voici un mot de passe qui vous permet de commencer en dehors de la maison:
LgqXsRtMSa

ALEX KIDD III

Pour les soeurs servantes voici la réponse:
1 Linda
2 Betty
3 Janet
4 Cindy
5 Lusie
6 Kate.

ALEX KIDD IV

-1er niveau: baissez-vous, et n'arrêtez pas de lancer les flèches.
-2ème niveau: mettez-vous dans un coin et n'arrêtez pas de donner des coup d'épée ou de lancer des flèches.
-3ème niveau: donnez-lui des coups d'épée quand il est en l'air.
-4ème niveau: 1ère transformation. Attendez qu'il saute au dessus de vous puis allez vers la droite, jusqu'à ce qu'il apparaisse en glissant vers vous, approchez-vous de lui, pour lui donner un coup d'épée.
2ème transformation. Dès qu'il apparaît, dirigez-vous vers lui pour le faire reculer vers le mur et quand il est coincé, donnez-lui des coups d'épée.

3ème transformation. Dès qu'il descend d'en haut, avancez-vous vers lui en lui donnant des coups d'épée.
-A la fin de la 1ère moitié de la 1ère partie (du dernier stage vers la maison), pour avoir les deux trésors inaccessibles par le dessus de la maison, allez tout en bas et avancez-vous à genoux dans le mur de droite.
-A la fin du 2ème niveau, ne prenez pas tout de suite la porte "EXIT" mais prenez l'entrée, remontez et sautez sur le mur de droite et continuez vers la droite, vous aurez un trésor.
-Au 3ème niveau, au début de la 2ème partie, montez sur la plate-forme et sautez sur le mur de gauche, il y a un passage secret permettant de passer au dessus des obstacles mais aussi d'avoir 2 trésors.
-Au même endroit, où il y a une corde, mettez-vous en boule de feu et allez vers la droite pour accéder à un trésor.

CASINO GAMES

Tout d'abord pour avoir plus d'argent au lieu d'écrire votre prénom écrivez S-E-G-A. pour tapez ce code : 5774619774 vous aurez 902780 $.

DEAD ANGLE

Pendant les niveaux, appuyez tout le temps sur les deux boutons en même temps, personne ne vous touchera, sauf bien évidemment les Boss de fin de tableau.

DYNAMITE DUX

Essayez de mémoriser les positions de chaque barrière. Alors, avant qu'elles apparaissent à l'écran dirigez-vous vers le haut de l'écran pour faire apparaître la prochaine barrière en bas, et vice versa. De cette manière vous pourrez découvrir une partie encore non explorée du jeu et de façon bien plus rapide.

GALAXY FORCE

Un petit truc pour que le jeu soit un peu plus simple. Faites les planètes dans l'ordre suivant: verte, blanche, bleue, rouge.

GHOSTBUSTERS

Voici un code pour avoir plus de 100 000$:2458391075.

GOLDEN AXE

Pour avoir un second continue, quand le message Game Over apparaît, allez en haut et appuyez sur les 2 boutons, le tout simultanément.

GOLFMANIA

Lorsque vous ratez un coup en mode Stroke Play ou Tournament, appuyez sur Reset pendant que l'écran affiche "Out of bounds" ou "In rough", ou n'importe quoi d'autre qui indique que votre balle est mal barrée. Continuez ensuite le jeu et vous pourrez rejouer votre dernier coup.

ULTIMA IV

Humilité: LUM
Valeur: RA
Spiritualité: OM
Sacrifice: CAH
Honnêteté: AHM
Honneur: SUMM
Justice: BEH
Compassion: MU
Et c'est pas fini. Voici les correspondances ville-métier-vertu-nom du compagnon-période de lune:
-Humilité: Magincia, berger (Katrina), dernier croissant
-Spiritualité: Skarae Brae, Ranger (Shamino), dernière moitié
-Honnêteté: Moonglow, mage (Mariah), nouvelle lune
-Justice: Yew, druide (Joana), premier tiers
-Valeur: Jehlom, guerrier (Geoffrey), première moitié
-Sacrifice: Minoc, chaudronnier (Julia), pleine lune
-Honneur: Trinsic, paladin (Dupre), dernier tiers
-Compassion: Britain, barde (Lolo), premier croissant.
Vous trouverez la Belladone en latitude J'F longitude C'O, "par les nuits les plus noires, lorsqu'aucune lune n'éclaire le ciel".-la Pierre Noire se trouve sur la porte de lune de Moonglow, "par les nuits les plus noires...".
-Dans les châteaux de Lycaeum (Vérité), d'Empathie (Amour) et de l'ordre du Serpent d'Argent (Courage), interrogez les Antos sur les trois parties de la clé (clochette, livre de vérité, "Candle"), après avoir reçu cette information in english.
-pour acheter dans les boutiques, mettre le curseur talk sur la table noire et en face du mec qui vend (on appelle ça un vendeur).
Encore un conseil: ne pénétrez pas dans les donjons avant d'être devenu un Avatar. Voici les ingrédients (en symboles, se reporter au tableau) des sorts inconnus: Gate Travel: A,F,H/Resurrect: A,B,C,D,E,H (!)/Quickness: est écrit dans le bouquin.

WONDERBOY III

Pour commencer entrez le code: Y30V DD1 VYEP HV6, puis transformez-vous en homme-lion, faites pause et prenez l'épée muramasa, l'armure de Hadès et le bouclier Aqua. (Cela vous donnera des crédits infinis). Enfin, montez dans la tour du village, allez vers la droite et mettez-vous sous la flèche rouge. Appuyez sur la direction haut: vous voilà chez le dernier dragon.

SUPERGRAFX

BATTLE ACE

Faire le contraire de RESET et vous pourrez vous éclater avec toutes les musiques de ce super jeu.

Pour avoir 3, 5, 10, ou 255 vies, il faut: quand vous voyez apparaître 'Hudson Soft' au début, appuyez sur Select, ensuite vous voyez la présentation (Vous la pression sur Select), allez en haut, une fois. Ensuite allez 3 fois en haut, 6 fois à gauche, 2 fois en bas et 2 fois à gauche. Maintenant appuyez sur Run.

GHOULS'N' GHOSTS

A la page de présentation: appuyez sur Run, prenez un joueur uniquement, appuyez rapidement sur les boutons haut, haut,bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, I, II. Continuer jusqu'à 9 crédits. Appuyez, à la page de présentation, sur les boutons 1 et Run. Vous accéderez ainsi au menu options.

GRANZORT

Lorsque vous voyez le scrolling sinusoïdal, allez 4 fois en Bas, puis attendez que l'écran se soit stabilisé. Allez maintenant une fois en Haut, une fois à Gauche, une fois en Bas, une fois à Droite, maintenez cette direction et appuyez sur Run. Vous pourrez choisir le stage.

Pour accéder au 'sample play data', au moment des sinusoïdes, appuyez sur les boutons I, II, puis attendez que la page de présentation se soit stabilisée. Maintenant appuyez sur II, II, I restez appuyé sur I et pressez Run.

A la page de présentation, allez deux fois en Haut, deux fois en Bas, puis Gauche, Droite, Gauche, Droite, II, I, puis Run.

SUPER FAMICOM

ACTRAISER

Une fois que vous avez terminé le jeu appuyez sur reset, un menu spécial apparaîtra, vous permettant de jouer à toutes les scènes d'arcades à la suite.

FINALFIGHT

Pour arriver à un écran d'options secret, maintenez le bouton de gauche enfoncé vers l'extérieur en appuyant sur Start.


DO YOURSELF A FAVOUR
SLOT THESE INTO YOUR
SEGA™
MASTER SYSTEM™
INDY™
INDIANA JONES
and the
Last Crusade
GAUNTLET™
LUCASFILM GAMES
INDIANA JONES™ & THE LAST CRUSADE THE ACTION GAME. © 1990. LUCASFILM® INC. All rights reserved. Indiana Jones and/or Indy are trademarks of Lucasfilm Ltd.
TENGEN
GAUNTLET™ © 1990 TENGEN INC. All rights reserved. ™ATARI GAMES CORPORATION
IMPOSSIBLE MISSION™
PAPERBOY™
EPYX®
IMPOSSIBLE MISSION™ © 1990 EPYX® INC. All rights reserved.
TENGEN
PAPERBOY™ © 1990 TENGEN INC. All rights reserved. ™ATARI GAMES CORPORATION
The Daily Sun
TURN HANDLEBAR TO CHOOSE ROUTE
HARD WAY
LICENSED BY SEGA™ ENTERPRISES LTD. FOR "PLAY ON THE SEGA™ MASTER SYSTEM". U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 625 3366. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.
U.S. GOLD®
SEGA™
MASTER SYSTEM™
from Virgin

TECMAGIK™

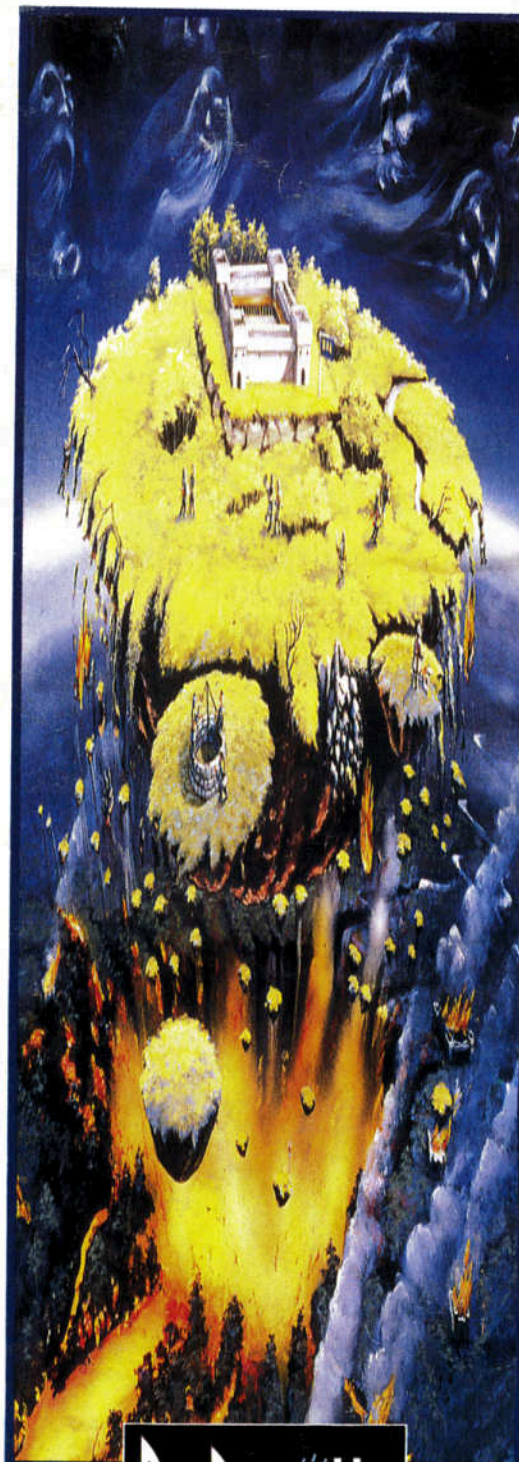
ultimate play power

JOUEZ BIEN PUIS ÉCLATEZ-VOUS

GHTER ● AERIAL ASSAULT ● AFTER
ALEX KIDD ● ALEX KIDD HIGH TECH
ORLD ● ALEX KIDD LOST STARS ●
D SHINOBI WORLD ● ALIEN SYND
LTERED BEAST ● AMERICAN BASEB
AMERICAN PRO FOOTBALL ● ASSA
CITY ● ASTRO WARRIOR + PITPOT
AZTEC ADVENTURE ● BANK PANIC
● BASKETBALL NIGHTMARE ● BATT
TRUN ● BLACKBELT ● BOMBER RA
ALIFORNIA GAMES ● CAPTAIN SILV
CHASE H.Q. ● CHOPLIFTER ● CLOU
STER ● CYBORG HUNTER ● DOUB
ON ● DYNAMITE DUX ● ENDURO
SWAT ● FIRE & FORGET II ● GAUN
AIN GROUND ● GHOSTBUSTERS ●
● GHOSTHOUSE ● GLOBAL DEFEN
OLDEN AXE ● GOLFMANIA ● GR
LF ● IMPOSSIBLE MISSION ● INDI
NES ● JUNGLE FIGHTER ● KUNG-F
MONOPOLY ● MY HERO ● NINJA
ATION WOLF ● OUTRUN ● PAPERB
N LAND ● PRO WRESTLING ● PSY
C. GRAND PRIX ● R-TYPE ● RAMB
AMPAGE ● RASTAN ● RESCUE MISS
CKY ● SECRET COMMAND ● SHIN
BMARINE ATTACK ● SUPER MONA
GRAND PRIX ● TEDDY BOY ● TENN
RANSBOT ● VIGILANTE ● WONDE
MONSTER LAND ● WONDERBOY III
ORLD GAMES ● WORLD GRAND PR
RLD SOCCER ● WORLD CUP ITALI



PAC-MANIA



POPULOUS

SEGA™ Master System™

MEGA GAME · ZERO CONSOLE CLASSIC · power factor GOLD · MEGASTAR joystick · power factor GOLD · MEGASTAR joystick

"HÉ LES KIDS, C'EST HYPER MÉGA DÉMENT!"

TECMAGIK (ENTERTAINMENT) LTD., Warwick House, Spring Road, Hall Green, Birmingham B11 3EA, ENGLAND.